

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav etnologie

Diplomová práce

Bc. Marta Pavelková

Antropofágie v kontextu světového folkloru

Anthropophagy in the context of international folklore

Praha 2017

Vedoucí práce: PhDr. Petr Janeček, Ph.D.

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala svému vedoucímu práce PhDr. Petru Janečkovi, Ph.D. za cenné rady, pomoc a trpělivost při zpracování mé diplomové práce.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 9. srpna 2017

.....

Jméno a příjmení

Klíčová slova (česky)

antropofágie; kanibalismus; folklor; mytologie; tabu; kulturní univerzálie; démonické bytosti; folklorní katalogy

Klíčová slova (anglicky):

anthropophagy; cannibalism; folklore; mythology; taboo; cultural universals; demonic beings; folklore indexes

Abstrakt (česky)

Diplomová práce je zaměřena na problematiku lidojedství jako téměř univerzálního kulturního konstrukt, který nacházíme napříč světovými kulturami, se zvláštním důrazem na zobrazování imaginárních lidojedských bytostí v mezinárodním folkloru a mytologii. Práce se skládá ze čtyř částí. První částí je představení teoreticko-metodologického a konceptuálního zázemí, druhou část tvoří samotná vlastní typologická klasifikace antropofágů založená na materiálech získaných z univerzálních folklorních katalogů, třetí část je pak krátký sondážní dotazníkový výzkum jednoho specifického typu antropofágů – dětských strašidel. Poslední část, závěr, shrnuje zjištěné informace a nabízí další možnosti budoucího bádání.

Cílem práce je ucelená klasifikace antropofágických bytostí podle jejich typu. Na základě této klasifikace je pak možné sledovat výskyt antropofágů v současném folklorním vyprávění, dokumentovaném v aktuální orální transmisi, a komparovat ho s mezinárodními paralelami.

Abstract (in English):

Thesis is focused on issues of cannibalism as an almost universal cultural construct, which we can find across all the world cultures. Particularly it focuses on imaginary man-eating creatures in international folklore and mythology. The work constitutes of four parts. First part is introduction of theoretical-methodological conceptual background, second part forms author's own typological classification of anthropophagi based on materials accessed from universal folklore indexes. Third part is short probing questionnaire research concentrated on a specific type of anthropophagi – boogeyman. The last part, conclusion, summarizes gathered data and provides possibilities of future research.

The objective of this work is comprehensive classification of anthropophagus beings according to their type. Based on this classification it is possible to track occurrences of anthropophagi in contemporary folk narratives documented in actual oral transmission and compare it with international parallels.

Obsah

Předmluva.....	8
1. Úvod	9
2. Přehled dosavadního bádání.....	11
3. Terminologická část.....	14
3.1. Kanibalismus nebo antropofágie?	14
3.2. Monstrum.....	15
4. Teoreticko-metodologické zázemí	17
4.1. Historicko-geografický přístup ke klasifikaci, typologizaci a katalogizaci folklorních látek	17
5. Lidojedi ve folkloristických katalozích	20
5.1. Lidojedi v ATU	20
5.2. Lidojedi v Motif-Indexu	21
6. Lidojedství jako antropologická univerzálie. Transkulturní typologie motivu lidojedství.....	22
A. ROSTLINY	24
A1. Rostliny konzumující celého člověka	24
A2. Rostliny konzumující specifické části člověka	25
B. ZVÍŘATA.....	25
B1. Zvířata konzumující celého člověka.....	26
B2. Zvířata konzumující specifické části člověka	26
C. MYTICKÁ MONSTRA:	27
C1. Monstra konzumující celého člověka.....	27
C1.1. Monstra konzumující lidi ze své přirozenosti	27
C1.2. Monstra konzumující vybrané skupiny lidí	28
C1.2.1. Monstra konzumující panny.....	28
C1.2.2. Kinderschreck.....	29
C2. Monstra konzumující specifické části člověka	29
C3. Démoni.....	30
D. HUMANOIDNÍ MONSTRA	31
D1. Čarodějnice	31
D2. Obři	33
D4. Trpaslíci.....	34
D5. Nespecifikovaní ogři	35

D6. Bohové.....	35
E. POLOLIDÉ	36
E1. Revenanti.....	36
E1.1. Upíři	37
E1.2. Duchové.....	39
E2. Therioantropové	39
E3. Zombie	41
F. LIDÉ.....	43
F1. Lidé konzumující celého člověka (resp. bez bližších podrobností).....	43
F1.1. Dobrovolná/úmyslná konzumace lidského masa	43
F1.1.1. Člověk začne s konzumací lidského masa díky vlivu nelidské osoby	43
F1.1.2. Člověk touží po konzumaci lidského masa po prvním ochutnání	44
F1.1.3. Člověk konzumuje lidské maso v nouzi	44
F1.1.4. Rituální kanibalismus	44
F1.2. Nedobrovolná/neúmyslná konzumace lidského masa	45
F1.2.1. Člověk konzumuje lidské maso poté, co přišel o rozum	45
F2. Lidé konzumující specifické části člověka	45
F2.1. Dobrovolná/úmyslná konzumace lidského masa	45
F2.1. 1. Rituální kanibalismus	45
F2.2. Nedobrovolná/neúmyslná konzumace lidského masa	46
7. Sondážní průzkum: Kinderschreck. Lidojedi v současném pedagogickém folkloru ...	47
7.1. Nejznámější dětská strašidla	48
7.2. Strašidla, kterými nás strašili.....	52
7.3. Strašidla, kterými strašíme my	53
8. Závěr	55
9. Zdroje.....	57
9.1. Seznam využité literatury	57
9.2. Seznam internetových zdrojů.....	59
9.3. Filmy	61
10. Přílohy	62
10.1. Seznam obrazových příloh práce.....	62
10.2. Obrazové přílohy	63

Předmluva

Diplomová práce *Antropofágie v kontextu světového folkloru* vznikla z potřeby detailnějšího rozpracování tématu folklorních a mytických lidojedských bytostí, které se v badatelské optice doposud objevovalo pouze jako součást větších celků, nikoli jako samostatné výzkumné téma.

Práce kromě typologických kategorií vytvořených induktivní metodou z jednotlivých příběhových typů a motivů, tak jak jsou uvedeny v univerzálních katalozích folklorních vyprávění, nabízí ke každému rozlišenému typu i jeden charakteristický příklad takové bytosti.

První kapitola obsahuje krátký úvod do tématu, druhá kapitola se věnuje dosavadnímu vědeckému bádání souvisejícímu s kanibalismem a lidojedstvím. Ve třetí kapitole se zaměřuji na několik klíčových termínů, se kterými se v textu pracuje. Čtvrtá kapitola krátce popisuje pozadí vzniku univerzálních folkloristických katalogů ATU a *Motif-Index* a následující pátá kapitola shrnuje výskyt lidojedských bytostí v rámci těchto katalogů. Šestá kapitola nabízí typologickou klasifikaci antropofágů. Sedmá kapitola pak pracuje s informacemi o jednom specifickém typu antropofága – Kinderschreckovi – získanými během krátkého sondážního průzkumu.

Vzhledem k charakteru práce, která je zaměřena hlavně na vytváření typologických kategorií lidojedských bytostí, je výběr teoretické literatury relativně omezen. Převážnou část práce tak tvořilo vlastní vyhledávání a třídění příběhových typů a motivů z folkloristických katalogů.

1. Úvod

Ústředním tématem mé diplomové práce je variabilita narativního motivu antropofágie jako součásti světové mytologie a folkloru.

Představa o antropofágii je zřejmě univerzálním fenoménem, který ve své obecné podobě není pevně vázán k žádné konkrétní kultuře. Vyprávění o antropofáziích tedy můžeme najít v různých podobách po celém světě. S lidojedstvím se však můžeme setkat i v běžném životě. Poměrně rozšířenou formou reálné antropofágie se v současnosti stává například trend konzumace placenty. Mnoho novopečených maminek si nechává svou placentu zpracovávat do tablet. Na internetu je také možné najít velké množství receptů obsahujících právě tuto přísadu. Placentové špagety, placentová zmrzlina a mnoho podobných jídel tak nechybí na stole nejedné domácnosti.

Cílem mé práce je vytvořit ucelenou typologii fiktivních antropofágních bytostí na základě materiálů z univerzálních přehledových folkloristických a mytologických katalogů (ATU, *Motif-Index*), které shrnují základní údaje o narativní imaginaci většiny světových kultur. Tvorba takové typologie je nezbytným prostředkem pro další zkoumání této problematiky, jelikož systematická klasifikace antropofágů doposud nebyla vytvořena.

Jednou z rozlišených typologických kategorií lidojedů (C1.2.2.) jsou dětská strašidla neboli Kinderschreck, která jsou dnes specifická především postupnou ztrátou atributu lidojedství. Součástí této diplomové práce je i stručný sondážní průzkum založený na dotazníkovém výzkumu mapující povědomí o dětských strašidlech na území České republiky, jenž je pro ilustraci doplněn několika dotazníky získanými od zahraničních respondentů. Cílem tohoto průzkumu je na konkrétních, geograficky jasně definovaných příkladech prezentovat současný stav fenoménu a kontrastovat jej s historickou, transkulturně rozšířenou dimenzí fenoménu.

Ve svém textu pracuji s materiály folklorní a mytologické povahy bez ohledu na to, zda se jedná o pohádky, pověsti, legendy či jiný žánr vyprávění. Rozlišuji pouze mezi narativním typem a motivem. Typ příběhu se vyznačuje svou nezávislou existencí v podobě samostatného, relativně komplikovaného syžetu, může být tedy vyprávěn samostatně, ale i v kombinaci s jinými typy. Narativní typ představuje několik příběhů konfigurovatelných do skupin identifikovatelných podle stejného klíče (Georges, Jones 1995, s. 113). Určitý typ příběhu může obsahovat více motivů. Motiv je podle Thompsona „nejmenší částí příběhu, která má sílu přetrvat v tradici.“ (Thompson 1946, s. 415–416). Tato definice je v praxi ne zcela funkční, v Thompsonově katalogu motivů jsou totiž řazeny i větší jednotky jako například celé episodické příběhy, které stojí vedle menších jednotek v podobě vyjádření

charakteru, činu či vlastnosti (Jason 2000, s. 22). Motiv nemá na rozdíl od typu žádné varianty, každá jeho změna se vyskytuje jako samostatný motiv. Motiv také nemá sémantickou rovinu, vyskytuje-li se samostatně.

První část práce se věnuje samotným definicím základních pojmů, s nimiž budu pracovat, tedy *antropofágie*, *kanibalismus* a krátce představí i pojem *monstrum*.

Druhá část je zaměřena na vývoj historicko-geografické metody a na vznik katalogů ATU a *Motif-Index*. Ve třetí části práce se pak seznámíme se zmíněnými základními univerzálními folkloristickými katalogy a odkazy na lidojedy, které se v nich dají najít.

V následující části přikročíme k samotné typologii antropofágů založené primárně na fyzické podobě lidojedů a dále se větvící podle jednotlivých charakteristik samotného procesu konzumace (konzumace celého člověka či jeho náhodných částí x konzumace výhradně specifických částí lidského těla, obě podskupiny mohou obsahovat další dělení). Řazení typů postupuje od nejméně lidské podoby daného antropofága až k lidem samotným. První skupinu tak tvoří rostliny, další skupinou jsou zvířata, třetí skupinu tvoří mytická monstra, čtvrtou humanoidní bytosti, pátou pololidé a poslední, tedy šestá, skupina zahrnuje všechny lidské bytosti, které se z nějakého důvodu dopustily kanibalismu. Kanibalismus je zde dělen na vědomý, tedy úmyslný, a nevědomý.

Poslední část diplomové práce je věnována sondážnímu průzkumu dětských strašidel v českém prostředí, jenž má za cíl zmapovat obecné povědomí a vlastní zkušenosti s vyprávěním o dětských strašidlech.

2. Přehled dosavadního bádání

Ačkoli je lidojedství poměrně zajímavým tématem, antropologické vědy mu zřídka kdy věnovaly bližší pozornost. Zmínky o něm sice můžeme najít v dílech takových velikánů oboru jako je např. James George Frazer či Mary Douglas, vždy se však jedná pouze o součást jiného, obecnějšího tématu. Příkladem takového tématu může být třeba *tabu*, což je termín převzatý z polynéštiny. Může být překládán jako „posvátné; vše, co je neobvyklé, stojící v opozici vůči běžnému, každodennímu“ (Malina, Soukup 2009, s. 4088). Tento pojem byl do anglického jazyka zaveden mořeplavcem Jamesem Cookem, který ho použil v souvislosti s lidskou obětí, se níž se setkal během svého působení na Tahiti (Malina, Soukup 2009). *Antropologický slovník* obsahuje dvě definice tohoto termínu. První z nich popisuje tabu jako „něco posvátného a nedotknutelného (pod trestem magických sil), vyňatého ze všedního užívání a vyhrazeného jen účelům kultovním, náboženským nebo magickým (například totem)“ (Malina, Soukup, 2009, s. 4088). Druhá definice pak říká, že tabu představuje „zvláštní třídu sociokulturních regulativů, zahrnující něco zapovězeného, nedotknutelného vůbec, všechno, co není člověku dovoleno užívat: potrava (tabu, potravinové), předměty, oblasti, kam se nesmí vstupovat nebo zákaz pohlavních vztahů mezi blízkými příbuznými (tabu, incestní). Jedná se o ustálené, naučené a sdílené vzorce chování a myšlení, které vymezují to, co je v dané kultuře považované za znesvěcující, nepřírozené nebo patologické (nekrofilie, nekrofagie, incest aj.).“ (Malina, Soukup, 2009, s. 4088).

Ačkoli se lidojedství ve většině společností stalo tabu, v historii, ale i v současnosti, můžeme najít mnoho zmínek o takovém deviantním chování jednotlivců či skupin, ať už se jedná o následek krizové situace či například mentální poruchy (Barnard, Spencer 1996, s. 82).

Kanibalismus jakožto jeden z fenoménů souvisejících například s Aztéky se dostal do středu zájmu badatelů, jako je třeba Michael Harner, který aztécký kanibalismus vnímal jako nutriční. Potřeba konzumace lidského masa podle jeho teorie vznikla následkem prudkého populačního růstu a nedostatkem lovné i domácí zvěře. Nedostatek nebylo možné nahradit ani zemědělskou výrobou. V roce 1977 mu o tomto tématu vyšel článek *The ecological basis for Aztec sacrifice* v časopise *American Ethnologist* (Harner 1977). Podobné stanovisko zastával i americký antropolog Marvin Harris, který v roce 1977 vydal knihu *Cannibals and Kings*, kde kromě kanibalismu rozebírá i další potravinová tabu jako je např. tabu uvalené na konzumaci vepřového masa (Harris 1977).

Proti teorii nutričního kanibalismu stojí antropolog Bernard Ortiz de Montellano. Tvrdí, že kanibalismus u Aztéků dosahoval svého vrcholu v dobách sklizně, a to především

v Tenochtitlánu, tedy v jednom z nejbohatších a nejlépe zásobovaných měst říše. Podle Montellana byl aztécký kanibalismus způsobený náboženskými představami (Montellano 1978).

Kanibalismu jako takovému se věnovali americký antropolog William Arens, autor slavné publikace jménem *The Man-Eating Myth: Anthropology and Anthropophagy* z roku 1979. V této knize Arens poukazuje na sociálně přijatelný kanibalismus v některých částech subsaharské Afriky a naopak se staví proti interpretacím kanibalismu u Aztéků a Karibů. Práce je často kritizována pro svou údajnou záměrnou kontroverznost. Ta měla zřejmě jen upoutat pozornost. Arens zde zmiňuje i fenomén „těch druhých“, kteří se ve společnosti dopouštějí právně sankciovaného lidojedství (Arens 1979).

Více pozornosti tomuto tématu věnoval Jeffrey Jerome Cohen v knize *Monster Theory: Reading Culture* z roku 1996 (Cohen 1996). Monstry a jejich charakteristikami se zabývá také antropolog David D. Gilmore, který se ve své práci *Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terrors* (2003) věnuje mimo jiné tématu lidojedství jako jednomu z nezbytných atributů každého monstra. Kniha dále obsahuje výčet lidožravých monster podle geografických oblastí, v nichž se vyprávění o nich vyskytují (Gilmore 2003). Ačkoli jsou podobné studie nepochybně konkrétnější, stále v nich chybí pohled na antropofágii jako na samostatné téma.

Antropofágií obecně se zabývá např. antropolog Václav Hubinger. Jeho práce nazvaná *Lidojedství* z roku 1996 nabízí bližší pohled na lidojedy v pohádkách, ale také na skutečné případy kanibalismu v různých částech světa, především za extrémních podmínek (Hubinger 1996).

Existence různých monster vyvolává mnoho otázek o jejich vzniku. Na toto téma v průběhu let vznikaly rozmanité studie. Se zajímavou metaforou přišel také např. Franco Moretti v eseji *The Dialectic of Fear* z roku 1983, kde monstra vystupují jako symbol monopolního kapitalismu (Moretti 1983).

Středem zájmu se často stávali pouze jednotliví reprezentanti antropofágů. Můžeme najít mnoho prací zaměřených na draky, čarodějnice, vlkodlaky, upíry či revenanty obecně. K takovým patří třeba publikace o upírech sepsané Giuseppe Maiellem, který se proslavil především prací *Vampyrismus v kulturních dějinách Evropy* z roku 2005. Tato publikace je ovšem často podrobována poměrně ostré kritice především kvůli vágním definicím užívaných termínů (Téra 2005). Upíři si získali i pozornost slavného amerického folkloristy Alana Dundese. Ten se v roce 1998 stal editorem publikace *The Vampire: A Casebook*, kde shromáždil texty o upírech od badatelů, jako jsou např. Jan Louis Perkowski, profesor na

univerzitě ve Virginii, jehož hlavním předmětem zájmu jsou slovanské jazyky a literatura, či historik Paul Barber (Dundes 1998). Revenantům se věnuje rovněž práce *Revenanti: Živí a mrtví ve středověké společnosti* (1994) od Jean-Claude Schmitta (Schmitt 1994). Revenanty se na českém území zabývala např. etnoložka Alexandra Navrátilová, konkrétně v knize *Narození a smrt v české lidové kultuře* z roku 2004 (Navrátilová 2004).

3. Terminologická část

3.1. Kanibalismus nebo antropofágie?

Objevení Ameriky přineslo do Evropy spoustu nového. Mimo jiné i dnes tak známé slovo *kanibalismus*. Pojem *kanibal* je odvozen od středoamerických Karibů, kteří si získali pověst nejznámějších lidojedů. Dnes se toto označení však nepoužívá pouze pro lidi dopouštějící se lidojedství, kanibalismus je ustálený termín užívaný pro všechny živočichy konzumující příslušníky vlastního nebo i příbuzného druhu (např. kudlanka nábožná).

Český učenec Bartoloměj z Chlumce, známý také jako mistr Klaret, dokazuje, že kanibalské praktiky nebyly v českých zemích neznámé ani ve 14. století, nicméně se pro kanibaly užíval spíše výraz *lidojez*, jenž byl zároveň synonymem pro nekulturního člověka a pohana. Od tohoto slova už je jen malý krůček k dnes běžně užívanému termínu *lidojed*, který odkazuje ke stvořením pojídajícím lidské bytosti (Hubinger 1996, s. 5–8). Lidské maso či vnitřní orgány mohou být konzumovány z různých důvodů od rituálních až po čistě nutriční. Příkladem takových rituálních důvodů může být víra, že endokanibalismus prováděný skrze nápoj s příměsí popelu mrtvého člena společenství, je cestou k věčnému životu pozřeného jedince. Často se můžeme setkat s přesvědčením, že konzumací masa (srdce, jater apod.) daného člověka se na nás přenáší vlastnosti, které jsme u zesnulého vnímali pozitivně (síla, obratnost apod.). Hodování na lidském mase může také provázet víra, že nás právě tato činnost přibližuje bohům. S tím se setkávali především kolonizátoři v oblasti Yucatánu. Zde bylo využíváno jak maso, tak i krev lidských obětí. Ta byla přidávána do pokrmů i do předmětů sloužících k náboženským účelům (např. jako příměs do hmoty, ze které se vyráběly posvátné sošky) (Soukup, Malina 2009, s. 1829).

Jedním ze synonym pro lidojeda je slovo *antropofág*, to pochází z řeckého výrazu *anthrōpophagos*. Už Hérodotos ve svých *Dějínách* popisoval mytický kmen kanibalů, androfagů (z řeckého Ἀνδροφάγοι). Tento kmen se mimo jiné údajně vyznačoval divokými mravy a absencí sociální organizací. Což koresponduje s faktem, že lidojedství bývá často spojováno právě s absencí vyspělejší civilizace.

Antropofágie ale samozřejmě není jevem, který by se Evropě vyhnul. Důkazem jsou archeologické nálezy v Atapuerce ve Španělsku nebo v chorvatské Krapině. Ty patří k těm nejstarším možným dokladům lidojedství sahající až k *Homo antecessor* (Soukup, Malina 2009, s. 1829).

V mnoha historických materiálech (např. mapy, umění...) je běžné vyobrazení antropofágů jako postav bez hlavy, respektive s tváří vrostlou mezi ramenou. Původ tohoto

znázornění pochází ze starověku, kdy se takto kreslily bytosti zvané *Blemmyes*. *Blemmyes* jsou mytickou rasou obývající okolí řeky Nil. Popsány byly dva druhy příslušníků této rasy. Prvním druhem jsou *Blemmyes*, kteří mají oči umístěné na hrudi. Druhý typ, také známý jako *Epiphagi*, má oči na ramenou (Derrett, Duncan 2002, s. 460–474). Toto zobrazení zůstává součástí populární kultury dodnes. Můžeme jej najít především v žánru internetových vtipů a memů.

Pro mou práci je zásadní rozlišení mezi lidojedem a kanibalem. Lidojedem zde rozumím bytost konzumující člověka nebo jeho určité části. Tato bytost však sama obyčejným člověkem není (mezi takové řadím i bytosti na pohled zcela lidské, ale vymykající se běžné zkušenosti – tedy všemožné čarodějnice či revenanty apod.). Lidojedi v této diplomové práci, tedy s výjimkou kategorie F, nejsou kanibalové.

3.2. Monstrum

Než přikročíme k samotné typologii, musíme si definovat, co vlastně rozumíme pojmem *monstrum*, který nás bude provázet celou prací.

Pohledů na to, jak nahlížet monstra, existuje hned několik. *Monstrum* můžeme chápat jako označení pro bytost vznikající jako veskrze fiktivní produkt lidské imaginace. Nezahrnuje tedy to, čemu dnes říkáme *lidské monstrum* (tj. lidské bytosti, které se dopustily závažných zločinů), ani osoby s nějakým vrozeným či získaným defektem (tělesně a mentálně postižení či nemocní jedinci) (Gilmore 2003, s. 6). *Monstrum* se však dá také zkoumat v širším kontextu, tedy jako ztělesnění určitého kulturního momentu. V takovém případě je pro nás *monstrum* projekcí dané kultury, jejího řádu a hodnot (Cohen 1996, s. 4–20).

V kontextu jednotlivých společností fungují monstra jako základní sociokulturní regulativy. Představují onu myslitelnou hranici, ke které by se jedinec neměl svou činností přiblížit (to zahrnuje např. vystoupení ze sociální role, porušení tabu apod.). Pokud se tak stane, hrozí mu nebezpečí, že se sám stane monstrem (Cohen 1996, s. 4–20).

Takovéto bytosti jsou pak často otiskem „těch druhých“ a našeho strachu z nich. Touha vytvářet monstra může pocházet z kognitivní disonance, tedy z potřeby určit „nepatřičné“ elementy světa kolem nás nebo jednoduše z nevysloveného strachu. To známe i z období studené války, kdy světem hýbal strach z mutantů vzniklých působením radiace, genetických anomálií či biologických zbraní. Příkladem takového strachu může být i vznik fenoménu zvaného UFO. Důvodem podobných obav a nejistoty se může stát nedůvěra k vládě či jednotlivým vládním organizacím, vyjadřovaná mimo jiné dnes tak populárními konspiračními teoriemi (Pavelková 2015, s. 50). Mnoho postmoderních studií se právě této

problematicce věnuje. Démonizace jinakosti totiž může sloužit i jako politický nástroj pro segregaci menšin (Cohen 1996, s. 4–20).

Podstata monstra tkví v absenci lidského svědomí. Takové monstrum pak během doby své existence porušuje lidské zákony a je proto často stavěno do konfliktu s hrdinou představujícím řád (Gilmore 2003, s. 12).

Monstra zpravidla obývají území vzdálená od lidských obydlí (např. bažiny, jeskyně, lesy, moře, pouště, podzemí, hory či ledovce). Odtud vycházejí, obvykle v noci, a provádí destruktivní činnosti. V tom jsou jim nápomocny jejich nadpřirozené schopnosti, jako jsou nadlidská síla, rychlost apod.

Přítomnost monstra většinou probíhá ve třech stádiích. V první fázi se monstrum zjevuje z temnot, ale je dlouho ignorováno. Nikdo v jeho existenci nevěří. Druhou fází je pak samotné řádění monstra, což má za následek příchod třetí fáze, tedy konfrontace s hrdinou (Gilmore 2003, s. 13).

David D. Gilmore v knize *Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terrors* definuje několik znaků, které všechna monstra sdílejí. Každé monstrum se podle něj vyznačuje v první řadě svou agresivitou. Všechna monstra jsou také děsivá, bizarních tvarů, starodávná, zlovolná, silná a násilná. Poslední sdílenou vlastností všech monster je právě antropofágie. Gilmore se domnívá, že každé monstrum je lidojed.

4. Teoreticko-metodologické zázemí

4.1. Historicko-geografický přístup ke klasifikaci, typologizaci a katalogizaci folklorních látek

Pokud hledáme počátky historicko-geografické metody zkoumání folklorních materiálů, musíme se vydat do roku 1835, kdy světlo světa spatřilo první vydání eposu *Kalevala*, které z karelských lidových zpěvů sestavil finský filolog Elias Lönnrot. Roku 1849 pak bylo toto vydání *Kalevaly* doplněno. Původních dvaatřicet run tvořících celý text se rozšířilo na celých padesát run a odstartovalo tak vlnu zájmu o studium folkloru (Wilson 1976, s. 241–249).

Lönnrot svou prací inspiroval mnoho mladých badatelů, jedním z nich byl i Julius Krohn. Krohnův první publikovaný článek *O bydlíšti Väinämöinena a Lemminkäinena a o místech vzniku kalevalských run* vychází z textů *Kalevaly* a zabývá se otázkami o původu kalevalské poezie. Krohn podrobil *Kalevalu* detailnímu zkoumání, na jehož základě zjistil, že mnoho run v ní obsažených nepochází z lidové slovesnosti a nemůže tedy stát jakožto východisko pro její výzkum. Krohnův výzkum znamenal změnu dosavadního paradigmatu. Od 80. let 19. století tak začíná nové, pokalevalské, období finské folkloristiky (Wilson 1976, s. 241–249).

Krohnova práce *Historie finské literatury I: Kalevala* z roku 1885 znamenala také vznik zcela nové metody studia folklorních textů, takzvané historicko-geografické metody. Ta se zabývala vznikem a migrací jednotlivých textů z *Kalevaly*. Na základě důkladné jazykové analýzy a následné komparace Krohn eliminoval náhodné formy, určil formy pozdějšího data a formy vyskytující se v ne zcela tradičních kontextech (Wilson 1976, s. 241–249).

Krohn během své práce zjistil, že lokálně blízké varianty příběhu se podobají více než ty geograficky si vzdálenější. Na základě těchto poznatků bylo možné vytvořit jakýsi migrační řetěz, jenž by v ideálním případě měl vést k původní formě, takzvané *urform* (Wilson 1976, s. 241–249).

Metody historicko-geografické školy detailněji rozpracoval Krohnův nejstarší syn Kaarle, který tyto metody aplikoval na skupinu zvířecích pohádek. V roce 1909 vydal Kaarle Krohn stať nazvanou *O finské metodě výzkumu lidové slovesnosti*. Ta se věnovala teoretickým východiskům historicko-geografické metody. Krohn zde popisuje práci s původními variantami textu. Při práci s urformami je nutno brát ohledy na rozlohu a četnost sběru, dílem ale také na vlastní badatelský úsudek, někdy je totiž nutné samostatně zhodnotit, které prvky příběhu jsou původní a které novější. V případech, kdy bylo nutné udělat takovéto rozhodnutí,

Krohn spoléhal na logiku a racionalitu. Původní je podle něj vždy prvek dodávající kontextu celého příběhu větší logický smysl (Wilson 1976, s. 241–249).

Finská historicko-geografická škola je dnes spojována především s existencí dvou nejvýznamnějších a nejužívanějších folkloristických katalogů, jejichž vznik byl nezbytný vzhledem ke vzrůstající potřebě třídit a klasifikovat sesbíraný materiál. Jsou jimi katalog pohádkových typů (ATU) a katalog folklorních motivů (*Motif-Index*). Díky těmto sbírkám je možná globální komparace různých folkloristických materiálů na úrovni typů i jednotlivých dílčích motivů.

Ačkoli folklorní komparatistika ztrácí svou dominantní pozici již v 60. letech 20. století, kdy byla pozornost badatelů přesunuta z textu spíše na kontext (tedy na otázku orální transmise, pozice vypravěče, funkcí folkloru atp.), za posledních pětadvacet let vzniklo více než osmdesát různých katalogů (Luffer 2009, s. 84). Trend vytváření katalogů ovšem nebyl pouze severoevropskou záležitostí. Na českém území vznikl např. katalog Václava Tilleho (*Soupis českých pohádek*, 1929) věnovaný právě českému prostředí, který na typy pohádek podle Aarne-Thompsonovy klasifikace (ATU) odkazoval (Luffer 2006, s. 290).

Folkloristické katalogy jako takové často čelí tvrdým kritikám. Mezi hlavní argumenty patří fakt, že zatím nebyl vytvořen žádný katalog založený na celosvětově přijatých kritériích, neexistuje tedy žádná všeobecně přijatá norma, která by byla pro všechny nově vznikající katalogy závazná. Dalším problémem může být také stáří materiálů, na nichž jsou velké katalogy postaveny (Luffer 2009, s. 84).

V současnosti můžeme najít mnoho úzce specializovaných folklorních katalogů. Mezi takové patří např. *Katalog českých démonologických pověstí* českého folkloristy Jana Luffera z roku 2014. Tento katalog je založen na analýze několika tisíc konkrétních textů lidových pověstí s nadpřirozenými prvky.

Dalším příkladem velice specificky tematicky založeného katalogu je publikace *Stíny mezi stromy. Extravilán v současných pověstech* z roku 2015. Etnolog a folklorista Jan Pohunek zde představuje katalogizaci motivů současných pověstí a fám souvisejících s českým extravilánem.

Zajímavým zahraničním počinem je pak katalog americké folkloristky Barbary Allen Woods *The Devil in Dog Form: a partial type-index of Devil legends* z roku 1959. Tento poměrně starý katalog, představuje zajímavý exkurz do prostředí pověstí, v nichž lze narazit na čerta či ďábla v podobě psa. Katalog vznikl na základě příběhu o Faustovi, kde se Mefistofeles objevuje ve formě černého pudla (Woods 1954, s. 229).

I přes všechny komplikace spojené s metodologií folkloristické katalogy zůstávají základní a zcela nezbytnou pomůckou pro komparativní studium, které se zrodilo z potřeby vysvětlit podobnost folklorních materiálů z různých částí světa (Horálek 1977, s. 205).

5. Lidojedi ve folkloristických katalozích

5.1. Lidojedi v ATU

ATU, tedy katalog pohádkových typů pojmenovaný po svých tvůrcích (Aarne-Thompson-Uther) je jedním z nejvýznamnějších folkloristických katalogů vůbec. Jeho první verzi publikoval v roce 1910 finský folklorista Antti Aarne pod názvem *Verzeichnis der Märchentypen (Tale Type Index)*. Později, v letech 1928 a 1961, jej Stith Thompson doplnil o překlad do anglického jazyka a celý katalog dále rozšířil a pojmenoval *The Types of the Folktale*. Posledním, kdo se zasloužil o současnou podobu tohoto katalogu, je Hans-Jörg Uther. Ten provedl v roce 2004 zatím poslední rozšíření. Kromě mnoha nových materiálů z prostředí slovanské tradice, jižní Evropy, Rakouska či Švýcarska, doplnil také doposud vágní popisy jednotlivých syžetů (Luffer 2006, s. 291).

Katalog pohádkových typů je zpracováním záznamů pohádek *Společnosti pro finskou literaturu*, Grundtvigových dánských pohádek a *Kinder-und Hausmärchen* bratří Grimmů. V současnosti je zde obsazeno 587 typů, ale možnosti rozšíření předpokládají přes dva tisíce pohádkových typů. ATU katalog používá značení jednoduchou číselnou řadou, která je v některých případech doplněna o písmena značící různé varianty jednoho typu.

Hlavní skupiny pohádek tvoří pohádky zvířecí (1–299), kouzelné (300–769), pohádky s náboženskou tematikou (750–849), realistické pohádky (850–999), pohádky o hloupých nestvůrách (čertech, ďáblu) (1000–1199), anekdotické pohádky (1200–1999) a jako poslední je řazena skupina Řetězové a kumulativní pohádky (2000–2399). Každá z hlavních skupin obsahuje řadu podskupin. Při detailnějším zkoumání ATU katalogu můžeme objevit jistou inkonsistenci klasifikace jednotlivých základních kategorií. Zvířecí pohádky jsou řazeny podle hlavního aktéra, kouzelné se dále dělí podle dominantního nadpřirozeného prvku. Anekdotické pohádky jsou děleny podle skupiny postav, které se převážně týkají (Luffer 2006, s. 290).

Nejvíce explicitních zmínek o lidojedech se zde nachází v sekci magických pohádek, kde se můžeme setkat především s různými příběhy o boji hrdiny s drakem, obrem, čarodějnici či upírem, popřípadě revenantem obecně, např. typ č. 300: „Drakobijec“ definovaný motivy *Záchrana princezny, Hrdina a jeho psi, Oběť, Drak* či *Boj*, typ č. 327: „Děti a hloupá nestvůra“, který obsahuje dokonce sedm různých variant. První z nich je klasický příběh o Jeníčkovi, Mařence a lidožravé čarodějnici. Dalším zajímavým příkladem lidojeda je ten, jenž lze nalézt v typu č. 333 „Červená Karkulka“. Notoricky známý příběh o Karkulce představuje lidojeda v podobě vlka, v některých starších verzích jsou tu však

lidojedi dva. Prvním je zlý vlk, druhým pak ale sama Karkulka, jelikož nevědomky pozře maso a krev svojí babičky. ATU představuje dokonce variantu další, značenou katalogovým číslem 333B: „Kmotr/a kanibal“. I zde se vyskytuje postava vlka (či jiného zvířete), ten však pouze varuje Karkulku, aby nevstupovala do domu kanibala.

5.2. Lidojedi v Motif-Indexu

Jak již bylo řečeno, motiv je nejmenší analyticky oddělitelná část příběhu. Může se vyskytovat např. jako aktér, předmět či samotná aktivita, popřípadě jejich kombinace. V jednom příběhu je vždy obsaženo mnoho motivů. I narativní motivy mají svůj vlastní katalog, který sestavil a v roce 1932 zveřejnil Stith Thompson. Na rozdíl od katalogu ATU v něm jsou však řazeny motivy z pohádek stejně jako z jiných typů vyprávění (mýty, legendy atd.)

Motif-Index of Folk-Literature funguje na podobném obecném principu jako ATU katalog. Je řazený do třidvaceti hlavních kategorií (Mytologické motivy, Mytická zvířata, Tabu, Magie, Mrtví, Zázraky, Ogři¹, Zkoušky, Rozum a hloupost, Podvody, Zvraty štěstěny, Předurčení, Možnost a osud, Společnost, Odměny a tresty, Zajetí a útky, Nepřirozená krutost, Sex, Povaha života, Náboženství, Charakterové rysy, Humor, Různé) označených písmeny anglické abecedy (A–Z, vynechána jsou písmena I, O a W) a mnoha podkategorií, které jsou značeny čísly. Každé kategorii náleží nová číselná řada. Tím je zaručena přehlednost a neustálá možnost dalšího rozšiřování stávajícího katalogu. Jednotlivé hierarchické úrovně jsou vždy odděleny tečkou. V rámci katalogu *Motif-Index of Folk-Literature* se setkáme s několika rovinami dělení motivů. První úroveň je obecné abstraktní dělení motivů v rámci dané kategorie. Toto dělení shrnuje motivy do jakýchsi tematických celků. Druhá úroveň pak nabízí rozpis jednotlivých zcela konkrétních motivů.

S největším počtem antropofágních motivů se můžeme setkat v kategoriích B (Mytická zvířata), E (Mrtví), G (Ogři) a K (Podvody). I v ostatních kategoriích jsou antropofágové zmíněni, jejich explicitní přítomnost zde však není tak výrazná.

¹ Originální znění *Ogres* je výraz, jehož možný překlad jako „lidožravé monstrum“ či „zlobr“ nepovažuji v rámci mé práce za vhodné, jelikož by mohl být matoucí a nepřesný. Z toho důvodu užívám počeštělý termín *Ogři* jako zaštiťující termín pro všechny bytosti, které lze v Motif – Indexu najít v sekci G.

6. Lidojedství jako antropologická univerzálie. Transkulturní typologie motivu lidojedství

Následující typologie antropofágů je vytvořena induktivní metodou, samotnému vytváření typologických kategorií tedy předcházela důsledná komparace materiálů sesbíraných z folkloristického katalogu pohádkových typů (ATU) a především z katalogu motivů (*Motif-Index*). Oba univerzální folkloristické katalogy obsahují materiály pocházející z různých částí světa, jsou tedy vhodným podkladem pro transkulturní typologickou klasifikaci antropofágních bytostí. Zároveň jsou katalogy opatřeny poznámkami, díky nimž jsou jednotlivé příběhy snadno dohledatelné pro každého. Při vytváření typologie antropofágů jsem se řídila postupy popsány ve standardní publikaci folkloristky Hedy Jason, *Motif, Type and Genre: A Manual for Compilation of Indices & a Bibliography of Indices and Indexing* z roku 2000, které nedávno aplikoval například český folklorista Jan Luffer při vytváření svého katalogu českých démonologických pověstí (Luffer 2014).

Antropofágové se ve mnou vytvořené klasifikaci dělí do šesti hlavních kategorií (*Rostliny*: A, *Zvířata*: B, *Mytická monstra*: C, *Humanoidní monstra*: D, *Pololidé*: E, *Lidé*: F) řazených od bytostí nejméně lidských až k lidem samotným. Každá kategorie je dále dělena podle toho, zda daná skupina antropofágů konzumuje celého člověka (či jeho blíže nespecifikované části) nebo zda konzumuje pouze vybrané části lidského těla. V případě kategorie C je toto dělení dále rozvedeno podle případného úmyslu, tedy podle toho, jestli bytost jedná ze své přirozenosti nebo jestli je její konání výsledkem promyšlené úvahy. Kategorie C je obohacena o démonické postavy. Démony řadím do kategorie C, protože se vyskytují v mnoha různých formách a často by tedy zařazení mezi humanoidní monstra či pololidy mohlo působit zmatky. Kategorie D používá další úroveň dělení humanoidních monster podle jejich druhu. Jsou zde zastoupeny čarodějnice, obři apod. Kategorie E používá stejný systém dělení jako kategorie předešlá. Kategorie F, tedy jediná kategorie, kde se vyskytují kanibalové, je pak opět dělena podle kritérií kategorií A-C s tím rozdílem, že se blíže zaměřuje na úmysl. Je zde tedy skupina lidí, kteří se stali kanibaly dobrovolně, v kontrastu ke skupině lidí stávajících se kanibaly nevědomě či nedobrovolně. V obou případech následuje další úroveň dělící kanibaly podle okolností, kvůli kterým bylo lidské maso požit.

V rámci celé typologie funguje hierarchie řazení následovně: prvním kritériem je vždy fyzická podoba antropofága, následuje specifikace způsobu konzumace lidského masa, tedy zda daná bytost konzumuje člověka vcelku či se zaměřuje pouze na určité části, další úroveň

dělení je založena na případném úmyslu. Posledním kritériem dělení jsou specifické způsoby či příčiny konzumace lidského masa.

PŘEHLED VYTVOŘENÝCH TYPOLOGICKÝCH KATEGORIÍ:

A. ROSTLINY

A1. Rostliny konzumující celého člověka

A2. Rostliny konzumující specifické části člověka

B. ZVÍŘATA

B1. Zvířata konzumující celého člověka

B2. Zvířata konzumující specifické části člověka

C. MYTICKÁ MONSTRA:

C1. Monstra konzumující celého člověka

C1.1. Monstra konzumující lidi ze své přirozenosti

C1.2. Monstra konzumující vybrané skupiny lidí

C1.2.1. Monstra konzumující panny

C1.2.2. Kinderscherck

C2. Monstra konzumující specifické části člověka

D. HUMANOIDNÍ MONSTRA

D1. Čarodějnice

D2. Trollové

D3. Obři

D4. Nespecifikovaní ogři

D5. Bohové

E. POLOLIDÉ

E1. Revenanti

E1.1. Upíři

E1.2. Duchové

E2. Therioantropové

E3. Zombie

F. LIDÉ

F1. Lidé konzumující celého člověka (resp. bez bližších podrobností)

F1.1. Dobrovolná/úmyslná konzumace

F1.1.1. Člověk začne s konzumací po přelomové události

F1.1.2. Člověk konzumuje v nouzi

F1.1.3. Člověk konzumuje z rituálních důvodů

F1.2. Nedobrovolná/neúmyslná konzumace

F2. Lidé konzumující specifické části člověka

F2.1. Dobrovolná/úmyslná konzumace

F2.2. Nedobrovolná/neúmyslná konzumace

A. ROSTLINY

A1. Rostliny konzumující celého člověka

Příklad: Lidožravý strom (Motif-Index, F811.24.)

Příběhy o stromech živících se lidským masem jsou známy z několika oblastí. Nejznámějším antropofágním stromem je však ten, který se údajně vyskytuje na Madagaskaru. Edmund Spencer o této rostlině napsal v dubnu roku 1874 článek pro časopis *New York World*. Článek se jmenoval *Crinoida Dajeeana, The Man-eating Tree of Madagascar* a odkazuje na dopis údajně napsaný německým cestovatelem Karlem Lechem. V tomto dopise byl popsán velice neobvyklý druh stromu – strom pojídající lidské bytosti.

Zvěsti o tomto prapodivném stromu získal Leche od příslušníka kmene Mkodo. Ten ho zavedl na část ostrova, která byla údajně obývána kanibaly. Leche těmto zvěstem nevěřil, přesto se se svým průvodcem vydal pátrat po oné rostlině.

Podle Lecheova popisu je lidožravý strom asi osm stop vysoký a podobá se ananasu. Je neuvěřitelně tvrdý. Má tmavohnědou barvu a z jeho vrcholku vyrůstá osm tuhých listů připomínajících listy agáve, dlouhých asi dvanáct stop a širokých přibližně tři metry. Povrch těchto mohutných listů je pokryt mnoha háčky a jedním dlouhým ostnem. Vršek stromu, tedy místo, ze kterého vyrůstají listy, je tvořen velkou bílou „nádobou“, která je naplněna sladce vonící tekutinou. Nebezpečná rostlina disponuje také mnohými výhonky. Ty se neustále pohybují a mohou pevně uchopit svou kořist.

Leche byl údajně svědkem obětování ženy tomuto stromu. Žena byla donucena vystoupat k sladké tekutině a napít se, jakmile se tak stalo, květina ji omotala svými výhonky, obalila listy a doslova ji pozřela.

Po tomto zážitku se cestovatel rozhodl rostlinu zkoumat detailněji. Našel si exemplář menší než ten, který uctíval kmen Mkodo, a studoval ho po dobu přibližně jednoho měsíce. Během té doby zkoumal mechanismy konzumace živých tvorů, především lemurů a podobně velikých zvířat.

Časopis *New York World* byl ve své době známý tím, že v něm vycházelo mnoho fantastických příběhů, které se ne vždy zakládaly na pravdě. Faktem je, že neexistují žádné důkazy o existenci cestovatele Karla Lecheho, ani o existenci slavného madagaskarského lidožravého stromu. Ačkoli se tedy jedná o příběh čistě smyšlený, nevycházející z žádných lidových tradic, existuje mnoho lidí, kteří tomuto příběhu stále věří a vyprávění o lidožravém stromu Crinoida Dajeeana bylo od té doby známé a oblíbené i mezi místními domorodci. Ti tento příběh vyprávěli nejednomu misionáři (Crinoida Dajeeana, ©2017).

A2. Rostliny konzumující specifické části člověka

Příklad: Upířská rostlina (Motif-Index, E251.5.)

Příklad vyprávění o rostlině, v tomto případě stromu, který se živí lidskou krví, můžeme najít např. v Japonsku. Zde jsou známé příběhy o stromu zvaném Jubokko. Tento strom roste na bitevních polích či místech, kde se odehrálo jiné krveprolití. Na pohled se jedná o obyčejný strom, jeho kořeny však obrůstají kolem kostí mrtvých mužů. Jubokko útočí na nic netušící lidi, kteří jsou v dosahu jeho větví. Tyto větve jsou dost ostré na to, aby člověku propíchly kůži a své oběti pak pomalu sály krev z těla. Zbytek těla rostlina nijak nevyužívá, a tak se kolem jejich kořenů hromadí mrtvé a vysušené pozůstatky. Dokud k nim nepřejdete dostatečně blízko, nepoznáte, že to jsou mrtvá těla, jakmile to však pochopíte, je už příliš pozdě.

Jubokko se může stát z každého obyčejného stromu, kolem kterého byla prolita krev (Jubokko, ©2017).

B. ZVÍŘATA

Zvířata jsou kategorií zahrnující veškerá zvířata projevující touhu po konzumaci lidského masa. Nejedná se vždy o zcela obyčejná zvířata, v této kategorii nalezneme i tvory vyznačující se nějakou neobvyklou vlastností (např. nevídaná síla, barva či schopnost měnit podobu své tělesné schránky). Hlavním kritériem je prvotní vzhled daného lidojeda. Patří sem

i tvorové, kteří jsou schopni nějaké proměny, ale v přirozené, tedy nezměněné podobě, se jedná o zvířata.

Kategorie *Zvířata* se dále dělí na zvířata konzumující celého člověka, respektive jeho blíže nespecifikované části a na zvířata konzumující výhradně určité části lidského těla.

B1. Zvířata konzumující celého člověka

Příklad 1: Lidožravé kobyly (Motif-Index, B16.1.3.1.)

Lidožravé kobyly² můžeme najít např. v řecké mytologii. Podle té takové kobyly vlastnil thrácký král Diomedes, syn Area a Cyrene. Diomedes byl divokým a bojechtivým vládcem. Byl krutý a divošský, stejně divoké byly i jeho kobyly, které si živily výhradně lidským masem a byly tak nezkrotné, že musely být uvazovány těžkými řetězy namísto obyčejného provazu. Tyto kobyly byly známé po celém světě, tak se stalo, že se o nich doslechl i král Eurysteus, u něhož musel plnit své úkoly hrdina Herakles. Eurysteus věděl o ukrutnosti koní i jejich pána a protože toužil po Heraklově smrti, poslal hrdinu do Diomedovy země na pobřeží Černého moře, aby divoké lidožravé koně ukradl.

Herakles disponoval nadlidskou silou, nicméně i Diomedovi propůjčoval jeho božský původ nevídané schopnosti. Zápas trval dlouho, ale jako vítěz z něj vyšel Herakles. Poražený Diomedes byl předhozen vlastním dravým koním. Poté, co koně ochutnali maso svého pána, rázem se z nich stali krotcí tvorové, kteří již nemuseli být připoutáni těžkými řetězy.

Po hrdinově návratu ke králi Eursteovi byli koně zasvěceni bohyni Hěře a linie jejich potomků pokračovala až k Bukefalovi, slavnému hřebci Alexandra Velikého (Heracles Labour 8: Horses of Diomedes, ©2017).

B2. Zvířata konzumující specifické části člověka

Příklad: Kuře sající krev

V Maďarsku se můžeme setkat s velice zvláštním tvorem zvaným lidérc. Lidérc může mít několik podob, nejčastější je však zobrazení černého kuřete. Takové kuře se rodí z prvního vejce sneseného černou slepicí, které musí být následně zahříváno pod lidskou paží.

Lidérc na sebe bere podobu milence či milenky a v této podobě pak své oběti sedí na hrudi, způsobuje různé druhy nemocí a v neposlední řadě vysává krev, což má za následek celkovou slabost oběti.

Podobně jako klasická postava raráše, i lidérc může svému majiteli přinášet jisté výhody v podobě bohatství. Pokud se ho chce majitel přesto zbavit, musí mu zadat nemožný

²Apollodorus se zmiňuje o kobykách, ale Diodorus je popisuje jako koně.

úkol (např. nošení vody pomocí sítky) nebo ho zavřít do dutiny stromu (The Hungarian Folk Tale About The Blood-Sucking 'Miracle Chicken', ©2017).

C. MYTICKÁ MONSTRA:

Kategorie *Mytická monstra* obsahuje odkazy na bytosti vymykající se rámci běžné fauny. Patří sem i tvorové, kteří jsou popsáni jako jistá složenina normálních zvířat. Zkrátka všechna monstra liší se na první pohled od všeho, na co můžeme v přírodě narazit.

Mytická monstra se dále dělí na příšery konzumující celého člověka nebo jeho blíže nespecifikované části a příšery, které vyhledávají pouze specifické části lidského těla. Vše s ohledem na to, zda takto činí pouze ze své přirozenosti, tedy pokud o pojídání svých obětí nijak neuvažují, nebo zda se nad svým konáním zamýšlí.

C1. Monstra konzumující celého člověka

C1.1. Monstra konzumující lidi ze své přirozenosti

Příklad: Windigo

Windigo je mytickou bestií, o jejímž výskytu nalezneme zmínky u obyvatel Severní Ameriky, konkrétněji např. u Algonkinů či Odžibvejů.

Windigo (psáno také jako Wendigo, Witiko, Wiitko, Weetiko atd.) je tvor popisovaný jako obří jelen s ledovým srdcem. Má dvě obrovské pracky zakončené ostrými drápy. Tyto drápy mohou měřit až dvanáct palců, tedy přibližně třicet centimetrů. Jeho dolní končetiny jsou dlouhé a mohutné. Chodidlo měří asi jeden yard, tedy skoro metr. Na chodidle je jeden prst s nehtem jako dýka. Windigo je tak veliký, že používá stromy místo vycházkové hole. Vyznačuje se také schopností vydržet dlouhé hodiny pod vodou.

Má velkou hlavu bez rtů (říká se, že je tak hladový, že si vlastní rty snědl), velké zuby a ohnivý dech. Jeho oči jsou velké, žluté a připomínají oči sovy. Nemluví, ale z jeho úst je možné zaslechnout zlověstné syčení či neartikulovaný hrozivý řev trhající uši.

Ačkoli se jeho strava skládá především ze shnilého dřeva a hub, nepohrdne ani odvážlivcem, který zabloudil do blízkosti jeho úkrytu v lesích. Windigo je samotář, přesto se ale rozmnožuje. Existují samičky i samci.

Windigo je na zemi odedávna, představuje ztělesnění hrůzy a způsobuje přírodní katastrofy. Dá se zabít pouze roztavením jeho ledového srdce.

Existuje několik způsobů, jak toto monstrum chápat. První způsob je zcela očividný – Windigo je pouze další zástupce z řady ukrutných příšer terorizujících lidské pokolení. Druhým způsobem je chápání Windiga jako abstraktního pojmu představujícího tabu spojené s konzumací lidského masa. Jako něčeho, co symbolizuje tuto nepřirozenou touhu. Další

interpretací Windiga je pak jistá transformace člověka v kanibala. Stručně řečeno, pokud se člověk proviní proti danému tabu, okusí tedy lidské maso, posednou ho duchové a přestává tak být člověkem. Transformuje se na Windiga. Této interpretaci se detailněji věnoval např. antropolog Louis Marano (Gilmore 2003, s. 77).

C1.2. Monstra konzumující vybrané skupiny lidí

C1.2.1. Monstra konzumující panny

Příklad: Drak (Motif-Index, B11–B11.12.7.)

Bytost skrývající se v Thompsonově katalogu pod číslem B11, drak, je jedním z nejznámějších antropofágů vůbec. Motiv draka je rozšířen po celém světě. V různých tradicích se můžeme setkávat s draky ještěrovitými i hadovitými, mnohohlavými i jednohlavými, zelenými či zlatými. V jedné zemi je symbolem destrukce, v jiné zase synonymem moudrosti.

Fyzická podoba draka je velice nestálá a rozmanitá. Motiv B11.2.1. *Drak jako zvíře složené z různých částí* popisuje draka majícího orlí (také sokolí, jestřábí či dokonce lví) hlavu nebo končetiny. Dále se mohou objevovat oslí uši, tygří končetiny, orlí drápy, jelení rohy, hlava velblouda, hadí krk nebo také kohoutí tělo.

Motif-Index obsahuje hned několik motivů týkající se dračí anatomie. Jsou tu zastoupeny motivy draka v podobě pozmeněného hada (B11.2.1.1.), ještěrky (B11.2.1.2.), ryby (B11.2.1.3.), korýšů či měkkýšů (B11.2.1.4.), ropuchy (B11.2.1.5.), slona (B11.2.1.6.), koně (B11.2.1.7.), berana (B11.2.1.9., tento motiv je zaznamenán v severní i západní Africe, Indii, Číně, Japonsku i Americe), jelena (B11.2.1.10.), orla (B11.2.1.11.), je zde ale také motiv zahrnující podobu jiných zvířat, např. chobotnice či velryby (B11.2.1.12.). Dalším fyzickým znakům (jako je barva, počet hlav, končetin, rohům křídlům apod.) jsou věnovány motivy B11.2.2.–B11.2.14.

Drakovi je ve folkloru přisuzováno mnoho různých vlastností. Je velice často spojován s ochranou či hromaděním pokladů, to je možné vidět např. na motivech číslo B11.1.3. *Muž ležící na pokladu se proměnil v draka*, B11.1.3.1.1. *Drak vyvinutý z červa ležícího na zlatě*, nebo B11.6.2. *Drak střežící poklad*, který je známý především z oblasti Skandinávie, Řecka a Číny.

Nás však nejvíce zajímá motiv vyskytující se v irských, indických, afrických, řeckých, perských, francouzských i japonských příbězích, tedy *Lidská oběť pro draka* (B11.10.). V Číně je tento motiv dále rozvinut o přijímání obětí jako formy úplaty. (B11.10.2.) Drak se zde vyznačuje lidskou inteligencí a často i schopností mluvit (B11.4.5. *Mluvící drak*). To se projevuje především tím, že si na základě vlastní promyšlené úvahy vybírá své oběti (těmi se

nejčastěji stávají panny a mladé dívky). Z Indie dokonce pochází motiv B11.10.3. *Drak žere děti*.

C1.2.2. Kinderschreck

Kinderschreck, neboli dětské strašidlo, je postava jistě dobře známá všem dětem i dospělým. Kinderschreck funguje jako disciplinační nástroj, který rodiče používají ke strašení, poučení a výchově svých zlobivých ratolestí. Vyprávění o Kinderschreckovi má tedy především výchovnou funkci. Skrze příběhy o Kinderschreckovi se děti mohou lépe socializovat a přizpůsobit prostředí, ve kterém vyrůstají, naučí se, jak v něm jednat a žít (Bascom 1954).

Kinderschreck nemá unifikovanou podobu. Jeho atributy se mění s lokalitou i s historickým obdobím, do kterého je zasazen. Ani jeho projevy nejsou vždy stejné. Známe strašidla trestající děti za ničení obilí, nedodržení klekání, nedbalé čištění zubů či za špinavá chodidla.

Ačkoli dnes se setkáme především s pouhým strašením dětí, spousta tradičních Kinderschrecků se vyznačuje tím, že své oběti, tedy děti, pojídá.

Příklad: Baba Jaga

Baba Jaga je známým strašidlem pocházejícím z východoslovanského prostředí. Jedná se o čarodějnici, která může mít dvě sestry stejného jména. Motiv tří sester čarodějnic má v Thompsonově katalogu číslo G201. Vzhled Baby Jagy odpovídá vzhledu mnoha čarodějnic tak, jak jej nalezneme v *Motif-Indexu*. Je deformovaná, ošklivá a děsivá. Často je vyobrazována s paličkou, koštětem a kostlivýma nohama.

Obydlí této čarodějnice také není zrovna typickou chaloupkou. Baba Jaga žije uprostřed lesa v chaloupce na muří nožce, díky níž může obydlí měnit svou polohu (Steeves 1988, s. 168). V pohádkách může Jaga působit jako kladná i záporná postava. Její kladná role tkví v obdarovávání hrdiny magickými předměty, v roli záporné naopak hrdinovi škodí.

Baba Jaga je známým lidojedem. V pohádkách se krmí lidmi, kteří zabloudí do okolí její chaloupky, může být však i zaměřená pouze na dětské maso. V některých slovanských zemích, jako je např. Ukrajina, Baba Jaga stále vystupuje jako strašidlo určené ke strašení malých dětí.

C2. Monstra konzumující specifické části člověka

Příklad: Nandijský medvěd (Kerit)

Příběhy o nandijském medvědovi známe z východní Afriky. Tato bytost dostala své jméno po lidech kmene Nandi, které můžeme najít na území dnešní Keni. Tvor bývá rovněž nazýván Kerit, Chemosit, Ngoloko nebo Duba.

Jedná se o tvora ne nepodobného obrovské hyeně či medvědovi. Vyniká nejen svou výškou (nandijský medvěd údajně měří až metr a půl v kohoutku), ale především svou agresivitou. Přední končetiny má delší než zadní.

Tento dravec své oběti loví pouze v noci. Nenápadnost mu zaručuje jeho černohnědě zbarvená srst. Noc co noc nandijský medvěd opouští svou skrýš a vydává se mezi nic netušící domorodce, aby jim otevíral lebky a poté dosyta hodoval na jejich mozcích (Nandi Bear, ©2017).

C3. Démoni

Kategorie démonů je velice obtížně zařaditelná, v závislosti na oblasti, kde se o nich hovoří, totiž nabývají různých podob a charakteristik. Často se jedná o bytosti měnící svou podobu, džiny a jiné bytosti mající mnoho nadpřirozených vlastností. *Motif-Index* obsahuje odkazy na demony v sekci číslo G302., kde jsou tyto bytosti popsány jako zlovolná stvoření s často blíže nespecifikovanou podobou. Existují motivy démonů beroucích na sebe zvířecí podobu (G302.3.2.), podobu staré ženy (G302.3.3.) či démonů schopných měnit svou velikost podle momentální potřeby (G302.3.0.1.). Mezi obvyklé činy démonů patří útoky na lidi (G302.9.1.), zraňování či škrcení dětí (G302.9.4.) nebo také pomoc samotnému Satanovi (G302.9.5).

Příklad: Ghúl (Motif-Index, G20.)

Mezi nejznámější demony patří jistě bytosti zvané ghúlové. Ghúl je postava pocházející z arabské mytologie. Původ tohoto slova nacházíme ve výrazu „gallu“, což je pojmenování užívané pro skupinu démonů v sumerské a akkadské mytologii.

Domovem ghúlů je tradičně poušť, najít je však můžeme i na hřbitovech či bitevních polích – zkrátka na místech, kde je pro ně dostatek potravy v podobě mrtvých těl. Pojídání lidského masa ghúlům umožňuje změnu podoby v nově pozřeného člověka. Ghúlové na sebe berou často podobu bezbranné ženy a takto maskování lákají muže do svých pastí. Zmíněným lákadlem může být např. oheň, který poutníky svede z cesty. Tento motiv lze v *Motif-Indexu* najít pod číslem G0412.3. Nejlepší obranou proti takovýmto svodům je recitování pasáží z Koránu. Kromě lidské podoby se může vyskytovat i ve formě různých zvířat, především hyeny.

Ghúlové se vyskytují jak v mužské, tak v ženské verzi. Samičky ghúlů se nazývají si'lwah. Mezi oběma pohlavími není žádný viditelný rozdíl, kromě rozdílných genitálií

samozřejmě. Ghúlové disponují dlouhými drápy, zářícíma očima a schopností posednout tělo jakéhokoliv člověka, který bude mít tu smůlu dostat se s nimi i jen do zprostředkovaného kontaktu.

Dnes se slovo „ghúl“ používá i v přeneseném významu, např. pro velice ošklivého člověka.

Ghúlové mají v *Motif-Indexu* samostatný motiv – G20. Tento motiv je popsán jako „osoby pojídající mrtvoly“ a odkazuje na folklorní tradici Inuitů, Afriky, Islandu a samozřejmě také na tradici indickou. Zmínky o ghúlech je možné dohledat i v katalogu pohádkových typů ATU. V kategorii kouzelných pohádek se pod typem číslo 363 skrývá typ zvaný „Upír“. V něm se sice explicitní zmínky o ghúlech nevyskytují, nicméně charakteristické motivy pro tento typ obsahují popis činnosti naprosto charakteristické pro postavu ghúla – pojídání lidského masa, jak z živých, tak z mrtvol (*The Mythical Ghoul in Arabic Culture*, ©2017).

D. HUMANOIDNÍ MONSTRA

Do kategorie humanoidů patří antropofágové, kteří se tělesnou stavbou příliš neliší od obyčejných lidí. Mají jednu hlavu, dvě ruce a dvě nohy. Na rozdíl od lidí však disponují magickou silou, nadměrnou výškou, silou, původem. Často se jedná o tvory, kteří vynikají nějakým znetvořením (bradavice apod.). Toto znetvoření v příbězích figuruje jako jakési poznávací znamení nepřírozených zlých sil. Bytosti z kategorie humanoidů většinou přebývají v oblastech vzdálených od lidských příbytků.

D1. Čarodějnice

Čarodějnicím je v soupisu motivů věnována rozsáhlá sekce (G200–G299). Oddíl G210–G220 popisuje různé podoby čarodějnic. Najdeme zde čarodějnice v podobě všelijakých zvířat od myši (G211.2.5) až po velrybu (G211.7.1.). Další část je věnována některým charakteristickým fyzickým rysům čarodějnic. V některých případech jsou takovýmto rysem dlouhé zuby (G214.1.), červené oči (G213.2.) či neobvykle velké dlaně (G217.). Najdeme zde i mnoho dalších charakteristik čarodějnic, mimo jiné i motiv čarodějnic, které krmí svá zvířata vlastní krví (G225.0.1.) či dokonce lidským masem (G225.0.7.). Mezi nejznámější a nejrozšířenější charakteristiku spojenou s čarodějnicemi patří nepochybně motiv létání na koštěti (G242.1. *Čarodějnice létá vzduchem na koštěti*), jenž je známý především z Evropy: z Velké Británie, Islandu, Finska či Švédska, ale i např. ze Španělska.

Motivy čarodějnic jako antropofágů nalezneme sice jen v několika motivech, ale tyto motivy jsou dominantní ve většině vyprávění. Kromě čarodějnice věznící děti za účelem konzumace (G261.) jsou známy i motivy čarodějnic sajících krev (G262.1.).

Tyto čarodějnice jsou též nazývány strigami. Strigy jsou známy např. z Albánie. Věří se, že striga přilétá ke svým obětem v noci v podobě mouchy, včely či jiného hmyzu a saje jim krev. Britská cestovatelka Edith Durham zaznamenala několik metod, jak strigu zahnat. Mezi tyto metody patří třeba kříž z prasečích kostí umístěný na velikonoční neděli před vchod do kostela. Účinnou zbraní pro eliminaci strigy pak mohla být stříbrná mince namočená do krve oběti a zabalená v kusu látky (Durham 2000, s. 87–88).

Další motivy upířských čarodějnic jsou G262.1.2. *Čarodějnice saje krev z ženské či dětské hrudi* nebo G262.1.3. *Čarodějnice saje krev z dětského pupku, aniž by o tom někdo věděl*.

Čarodějnice se může v konzumaci specializovat také výhradně na určité části lidského těla. Příkladem je motiv známý z Indie – G262.2. *Čarodějnice jí lidské srdce*. Některé motivy zachycují i běžnou konzumaci lidského masa (G11.3., G269.9.).

Příklad: Jeníček a Mařenka (ATU, 327A)

Idea čarodějnice jako záporné postavy bažící po lidském mase je oblíbená především díky pohádce o Jeníčkovi, Mařence a zlé čarodějnici žijící uprostřed lesů v domečku z perníku. Tuto pohádku lze dohledat v katalogu pohádkových typů pod číslem 327A: „Děti a čarodějnice“. Pohádka je definována motivy *Rodiče opouští své děti v lese*, *Perníková chaloupka*, *Vykrmení chlapce* a *Čarodějnice je vhozena do pece*.

Zápletka je velice jednoduchá. Dvě děti jsou vlastními rodiči ponechány v lese (důvody se v různých verzích liší) a po nějaké době putování narazí na chalupu postavenou z perníku. Obě jsou vyhladovělé, a tak se do perníku s chutí pustí. Chaloupka však patří zlé čarodějnici, která obě děti chytí a vězní ve svém domě. Jeníček je zavřen do klece, kde se ho čarodějnice snaží vykrmit, aby ho posléze mohla uvařit, upéct či jinak tepelně zpracovat a připravit k následné konzumaci. Tloušťku své oběti měří tak, že uvězněného člověka donutí prostrčit prst skrz mříže a pokud se jí bude zdát dostatečně tlustý, fázi vykrmování ukončí a přikročí ke konzumaci. Tento motiv je v *Motif-Indexu* dohledatelný pod číslem G82. (*Čarodějnice vykrmuje oběť*), či G82.1. (*Čarodějnice usekne oběti prst za účelem kontroly jeho tloušťky*). Mařenka však na tuto skutečnost svého bratra upozorní a ten začne kleci prostrkávat slámu a tenké klacíky, aby čarodějnici přelstil. Tento motiv nalezneme pod číslem G82.1.1. Při první příležitosti se pak děti čarodějnice zbaví tím, že ji vhodí do vlastní pece (případně ji přelstí a ona jim usnadní práci tím, že si sama sedne na lopatu). Tím příběh

šťastně končí, čarodějnice je mrtvá a děti (často spolu s tajným pokladem) nachází cestu domů ke svým chudým rodičům.

D2. Obři

Další významnou skupinu lidojedů tvoří obři. Většinu motivů spojených s obry lze v *Motif-Indexu* dohledat v sekci G100–G199. Jednotlivé motivy obsahují odkazy na vzhled i další charakteristiky obrů. Můžeme zde najít obryně s prsy přehozenými přes rameno (G123.), kostlivé obry (G124.) či obry v podobě různých zvířat.

Příbytky obrů se často nachází na odlehlých izolovaných místech, která se mohou nacházet i mimo běžný lidský svět. Příklad takového obydlí zmiňuje motiv G162. *Obr žije v zámku v oblacích* pocházející z Indie, ale může se nám vybavit i ze známé pohádky o Jackovi a fazoli.

Lidožravým obrům je věnován motiv G11.2. *Obr jako bytost živící se lidským masem*. Je to motiv rozšířený po celém světě. Najdeme ho v Irsku, Indii, Číně, ale také třeba na Islandu. Z Indie je známý např. motiv obra, který spolkuje každou lidskou bytost nedržící své dané slovo (G11.2.1), či obra, který pojídá lidské bytosti na Nový rok (G15.1.)

Příklad: Polyfemos:

Polyfemos, obr známý z řeckých příběhů o hrdinovi Odysseovi, patří mezi kyklopy, tedy obry s jedním okem (jednooké obry lze v Thompsonově katalogu najít pod číslem G121.1.1.). Odysseus se s ním setkal při svém desetiletém putování z Tróje na Ithaku.

Polyfemos byl synem boha Poseidona a nymfy jménem Thoosa. Žil na ostrově společně s dalšími kyklopy, bydlel v jeskyni a vlastnil velké stádo koz a ovcí. Jednoho dne, když se večer vrátil do své jeskyně a zapálil oheň, uviděl skupinku mužů krčící se v koutě. Muži byli bezradní, nemohli z obrovské jeskyně utéct, jelikož vstup byl zavalený obrovským balvanem, který Polyfemos používal místo dveří.

Jeden z mužů, byl jím sám hrdina Odysseus, se před obrem začal odvolávat na zákony pohostinnosti, ale kyklop ničeho nedbal a svým obrovským kyjem dva z mužů srazil k zemi a zabil. Zbytek Odysseovy družiny pak musel přihlížet, jak děsivý Polyfemos hodoval na tělech jejich přátel.

Ráno kyklop zabil a posnídal další dva muže. Když z jeskyně odcházel na pastvu se svým stádem, vchod opět zavalil kamenem, aby se nikdo nedostal ven. Po svém příchodu spořádal Polyfemos další dva hrdiny.

Když si zbytek mužů uvědomil, že tímto tempem bude brzy po nich, chopil se Odysseus iniciativy. Po večeři nabídl obrovi víno. Vděčný kyklop na oplátku slíbil hrdinovi, že za tento dobrý skutek ho sní až jako posledního. Také se ho zeptal na jméno. Odysseus

však svou identitu zatajil a obrovi řekl, že se jmenuje Nikdo. Po vypití Odysseova vína Polyfemos usnul.

Během obrova tvrdého spánku muži sebrali hrozivý kyj, naostřili ho a jeho ostrý konec hodili do horkého popela. Takto rozžhavenou zbraň společnými silami vrazili obrovi do oka a oslepili ho tak (motiv číslo G121. *Slepý obr*). Obr se okamžitě probudil a chtěl muže pobít, bez svého jediného oka však nic neviděl a ve velké jeskyni nebyl schopný muže najít. Proto když opět vyváděl své ovce na pastvu, každé z nich ohmatl hřbet předtím, než ji vypustil z jeskyně. Když to Odysseus a jeho muži viděli, napadlo Odyssea, jak i z této situace bez úhony vyváznout. Přivázal své muže k břichům velkých ovcí a obr tak po hmatu nic nepoznal. Sám Odysseus se zavěsil na břicho mohutného berana. Polyfemos, rozlícen celou situací, se začal dovolávat pomsty. Když se ho však ostatní kykloповé ptali, kdo ho připravil o zrak, mohl obr říct pouze jediné jméno – Nikdo (Polyphemos, ©2017).

D4. Trpaslíci

Trpaslíci bývají obvykle udáváni jako protiklad obrů. Je to rasa bytostí, které vynikají svým malým vzrůstem (F451.2.1.1.), dlouhým vousem (F451.2.3.1., F451.2.3.1.1., F451.2.3.2.) a výjimečnou ošklivostí (F451.2.0.1.). *Motif-Index* nabízí nepřeberné množství motivů souvisejících s trpaslíky především v sekci F – Zázraky. Motiv číslo F451. je popisuje jako podzemní bytosti, které mohou často přebývat v obrovských a přepychových podzemních palácích (F451.4.1.2., F451.4.1.3.). Jako takoví jsou interpretováni především v severní Evropě. Existují však motivy popisující jiná trpasličí obydlí. Mezi takové patří např. jeskyně (F451.4.1.1.), mořská pobřeží (F451.4.1.8.), pohřební místa (F451.4.1.9.), kopce a hory (F451.4.1.11.) či dokonce kostely (F451.4.2.4.).

Trpaslíci jsou často spojováni se zlatem a jinými poklady (F451.5.1.4.), kterými mohou obdarovávat lidi (F451.5.1.5.) a ačkoli většina těchto motivů neobsahuje zmínky o antropofágii, jeden takový zde najdeme.

Příklad: Antropofágní trpaslíci (Motif-Index, G11.1.)

Trpaslíky jako antropofágní bytosti známe např. od Arapahů z Velkých plání Severní Ameriky. Jedno klasické arapažské vyprávění popisuje příběh člověka, který tyto malé bytosti přechytračil.

Jednou jeden muž lovil poblíž pobřeží velké řeky. Během lovu zabloudil do lesa, kde uviděl stát podivné teepee, ze kterého slyšel hlasy. Když se zaposlouchal, zjistil, že bytost uvnitř říká „Někdo je venku, někdo je tady, někdo chce dovnitř!“. Vstoupil. Uvnitř teepee byl slepý trpaslík, velice nadšený faktem, že ho muž poctil návštěvou. Trpaslík řekl, že teď, když muž vešel do jeho teepee, může být sněden trpaslíkovou rodinou a trpaslíkem samotným.

Muž souhlasil a řekl slepému antropofágovi, že by měl hned začít s přípravami. Trpaslík však chtěl počkat na svou rodinu, která toho času nebyla doma. Tak spolu vyčkávali jejich příchodu.

Mezitím se muž vykradl ven, aby v lese rychle našel klacek, jemuž nožem vyrobil ostrou špičku. Když se vrátil do teepee, začal opět hovor s trpaslíkem. Ptal se ho na různé věci, až se dostali k výzdobě podivného příbytku. Kolem stěn stanu viselo několik srdcí. Muž se zeptal, komu všechna ta srdce patří. Trpaslík odpověděl, že každé srdce je jednoho člena jeho rodiny. Muž tedy vzal svůj ostrý klacík a všechna srdce postupně probodl. S každou ranou padl jeden z trpaslíkových blízkých. Jako poslední probodl chytrý muž i srdce samotného trpaslíka lidojeda, a ten se okamžitě skácel mrtvý k zemi. Tak nezbyl nikdo, kdo by mohl muže sníst a on mohl pokojně odejít zpět do svého domova (Bastian, Mitchell 2004, s. 63–64).

D5. Nespecifikované ogři

Motif-Index ne vždy nabízí jasnou definici monstra živícího se lidským masem. Kategorie ogrů obsahuje jak zmínky o obrech či čarodějnicích, tak o blíže nepopsaných bytostech. Mezi takové motivy patří např. G11.9. popisující dívku, která spatřila ředitele školy, jak pojídá lidské maso. Ogři v kategorii D4 mají různé charakteristiky, jsou zde například ogři se sedmi ústy (G11.17.), ogři podobající se žralokům požírající malé děti během plavání (G308.5.) či ogři v podobě domácích zvířat (G351.) jako jsou kočky (G351.2.) a psi (G351.1). Jelikož je skupina *nespecifikovaných ogrů* velice heterogenní, moje práce nenabízí žádný bližší popis charakteristického zástupce.

D6. Bohové

Bohové jsou specifickou skupinou antropofágů. Do této kategorie řadím antropomorfní božstva s jasně definovanou podobou. Bohové jsou skupinou, která zastřešuje všechna nižší i vyšší božstva bez ohledu na konkrétní náboženskou tradici. Zařazení sem mohou být pouze bohové konzumující obyčejné lidi, nikoli ostatní božstva. Z toho důvodu sem nemůže být zařazen např. bůh Kronos, který snědl své děti.

Příklad: Kálí

Kálí je bohyně spadající do hinduistické mytologické tradice. Je uctívána jako Božská matka či Matka vesmíru. Často je znázorňována jako žena stojící či tančící na hrudi svého mužského protějšku, boha Šivy. Kálí nebyla vždy popisována jako bohyně, toto postavení získala až kolem roku 600 našeho letopočtu.

Její jméno je odvozeno z výrazu pro černou barvu, což je zároveň charakteristická barva její pleti. Je též spojována se smrtí. Mahábhárata totiž Kálí vykresluje jako bohyni odvádějící duše zabitých mužů a zvířat pryč ze světa živých.

Jak již bylo řečeno, Kálí je znázorňována jako černá ženská postava s velice hubeným tělem a propadlými rudými očima. Z úst jí mohou trčet špičaté tesáky a dlouhý plandavý jazyk. Její vlasy bývají rozčuchané a neupravené. Obléká se do tygřích kůží, druhou možností je zobrazení její osoby jako nahé ženy se sukní z lidských paží. Kolem krku může mít zavěšen věnec z lidských hlav. Má čtyři nebo deset rukou (obě vyobrazení jsou poměrně běžná) a tmavou plet' (většinou černou nebo modrou). Jejími společníky bývají hadi a šakali.

I přes její strašlivý a hrůzu nahánějící zjev je často považována za ochránkyni a pozitivní božskou sílu (Rawson 1973, s. 91).

Mahábhárata popisuje mnoho příběhů o Kálí. V jednom z nich je popsán její spor se skupinkou zlodějů. Tito zloději chtěli darovat bohyni lidskou oběť, naneštěstí pro ně však za oběť zvolili bráhmanského mnicha. Čistota a světlo tohoto muže zapůsobily tak silně, že spálily obraz temné bohyně. Ta se následně před zloději zjevila ve své hmotné podobě a poté, co je všechny zabila, s chutí vypila jejich horkou krev (Kinsley 1997, s.70).

E. POLOLIDÉ

Kategorie *pololidí* je určena pro všechny bytosti, které kdysi bývaly lidmi, ale prošly nějakou zásadní transformací. Takovouto transformací rozumím smrt a následné oživení, navrácení do světa živých ve formě ducha i transformace spočívající v plánované i samovolné razantní proměně fyzické schránky.

E1. Revenanti

Revanant, neboli navrátilce, je pojem mající svůj původ v latině. Jak již český název napovídá, jedná se o bytost, která se po své smrti nějakým způsobem vrátila zpět do světa živých. Důvodem takového návratu může být prokletí či niterná touha dokončit nějaký úkol, něčeho dosáhnout, pomstít se. Příčinou neschopnosti zcela se odebrat na onen svět může být také silné pouto k něčemu či někomu, kdo stále přebývá ve světě živých. Revenanti mohou být bytosti hmotné i nehmotné.

V literatuře lze najít mnoho definic toho, čím revenanti jsou. Jednu takovou definici přináší např. česká etnoložka Alexandra Navrátilová. Ta se domnívá, že „základním předpokladem jejich návratů (revenantství) byla představa o tzv. připoutané duši, vázané na nezetlelé tělo. Pohřbený nebožtík vlastně hluboce spí, jestliže je však s něčím nespokojen, jeho duše, která je stále v jistém spojení s tělem, se od něj může odpoutat, vracet se na zem,

bloudit, obtěžovat pozůstalé a dokonce jim i ubližovat.“ (Navrátilová 2004, s. 292). Tato definice však popisuje pouze nepatrný zlomek revenantů, s nimiž se ve folkloru můžeme setkat.

Motif-Index nám přináší nepřeberné množství motivů spojených s revenanty, jejich podobou či charakteristikami. Spousta těchto motivů revenanty nijak blíže nespecifikuje, respektive nerozlišuje mezi jejich jednotlivými typy. Navrátilce bažící po lidské krvi a mase zde můžeme najít např. pod číslem E250 *Krvelační revenanti*. K takovým revenantům můžeme řadit upíry i některé zlé duchy.

E1.1. Upíři

Upíři tvoří velice rozsáhlou skupinu revenantů. Známe je jak z folklorních vyprávění, tak z umělecké literatury či filmů. Podoba upírů se neustále proměňuje, můžeme narazit na popisy ohavných znetvořených lidí stejně jako na interpretace upírů jako nadpozemsky krásných bytostí. Jedno se však nemění – jejich touha po krvi.

Postava upíra prodělala mnoho změn. Jeho podoba se liší lokálně i v závislosti na časovém horizontu, ve kterém se vyprávění pohybuje. Klasická podoba upíra tak, jak jej známe např. z literárního díla *Dracula* od Brama Stokera se v Anglii objevuje poprvé počátkem osmnáctého století. V roce 1734 byla definice této bytosti zařazena i do Oxforského slovníku angličtiny. Dnešní definice zní: “(in European folklore) a corpse supposed to leave its grave at night to drink the blood of the living by biting their necks with long pointed canine teeth.” (Vampire, ©2017).

Mnoho upírů se dokáže libovolně proměňovat v různá zvířata (často vlky či netopýry). Výběr těchto tvorů samozřejmě není náhodný. Volba netopýra jako zvířete spjatého s upíry nabývala na síle a obvyklosti spolu s objevem upíra obecného, zvláštního druhu netopýra, který svým obětím vysává krev. Upíři obecní zřídka kdy útočí na člověka, většinu času vyhledávají dobytek. Ten je ve všech ohledech přístupnější než lidé.

Transformace v určité zvíře, metody rozpoznání a likvidace upírů či metody, které upíři užívají k dosažení svého cíle, jsou předmětem mnoha příběhů. Mnoho těchto motivů lze však považovat více za literární než folklorní, proto zde nebudou dále rozebírány.

Upíři v mnoha vyprávěních splývají s motivy ghúlů či vlkodlaků. I ATU popisuje upíra jako bytost pojídající mrtvolu místo klasických zmínek o sání krve. Hlavní rozdíl mezi upírem a ghúlem však spočívá v tom, že upír kdysi býval člověkem, kdežto ghúl je ztělesněný démon, jenž podobu člověka přijímá jen krátkodobě.

Upír jako základní motiv se v *Motif-Indexu* nachází pod číslem E251. Motiv upíra je známý z celého světa. Thompsonův katalog se odkazuje na vyprávění z Německa, Anglie,

Francie, Litvy, Řecka, Indie, Indonésie, Latinské Ameriky a dokonce i z Nové Guiney. Thompson se také odkazuje na katalog pohádkových motivů ATU, kde se s upírem můžeme setkat v případech motivu AT 307 a AT 363.

Typ AT 307: „Princezna v rubáši“ je dále rozvíjen motivy *Každé ráno jsou strážní nalezeni mrtví*, *Mládež překonává kouzlo*, *Mrtvá dívka vyjde z úkrytu* atd. Typ AT 363 už popisuje klasického upíra. Typ je definován motivem *Ženich jí mrtvolu ve třech kostelech*, který má v *Motif-Indexu* číslo E251.3.1. Oba tyto typy nalezneme v kategorii kouzelných pohádek.

Činy definující upíry nalezneme pod číslem E251.3., mezi tyto činy patří již zmíněná konzumace mrtvol a samozřejmě nejznámější čin spojený s upíry – sání krve. To se skrývá pod číslem E251.3.3. Dalším zajímavým činem pak může být např. sání lidského dechu (E251.3.4.) či motiv E259.1. *Mrtvola ukousla ženě nos*.

Upír se může objevovat v různých podobách. Od upíra se sloní tváří (E251.4.1) až po upíra se sovíma očima (E251.4.3.).

Příklad: Nachzehrer

Nachzehrer je druh upíra, který známe především ze severní části Německa, zmínky o něm ale nalezneme i v Bavorsku.

Tento druh upíra vzniká nejčastěji sebevraždou, k jeho vzniku však může vést i náhodná smrt způsobená například nemocí. Příkladem takové nemoci je mor. První člověk, který na mor zemře, se stává Nachzehrerem. Mezi upíry je tento druh specifický, především protože se nijak netýká lidí napadených jiným upírem. Není tedy možné se v něj proměnit kousnutím ani jiným typem vnějšího násilného zranění.

Pokud se mrtvý člověk promění, zaútočí nejdříve na svou rodinu a své blízké. To však činí velice specifickým způsobem – Nachzehrer svůj hrob neopouští. Místo klasického vycházení z hrobu totiž začne požírat sám sebe (včetně svého pohřebního roucha) a tímto způsobem fyzicky ničí všechny truchlící.

Nachzehrer také může před začátkem celého procesu konzumace navštívit své oběti v podobě prasete a takto jim postupně sát krev. Mohl také vstoupit do kostelní zvonice a zvukem zvonů zvěstovat zkázu všem, kdo tyto zvony uslyší. Smrt roznášejí i svým stínem.

Mrtvolu, která se v hrobě proměnila v Nachzehrera je možné poznat podle prohozených palců na pravé a levé ruce a otevřeného levého oka. Pokud je taková mrtvola nalezena, následný postup zneškodnění je velice prostý. Stačí vložit do jeho úst minci a následně mu useknout hlavu (Bunson 2000, s. 185–186).

E1.2. Duchové

Do kategorie duchů řadím bytosti hmotné i nehmotné, které se navrátily z onoho světa zpět do světa živých z různých důvodů. Jelikož je však naše pozornost soustředěna na lidojedy, budou se zde vyskytovat přirozeně duchové, kteří lidem ubližují.

Mezi nejběžnější atributy duchů patří samozřejmě strašení. To může probíhat různými způsoby. Někteří duchové straší v noci a berou na sebe lidskou podobu (E279.1.), ruší spícího člověka (E279.2.) např. tím, že mu ve spánku stahují peřinu (E279.3.), volají (E402.1.1.1.), sténají (E402.1.1.2.), v několika případech dokonce i zpívají (E402.1.1.4.). Někteří např. straší v parcích a děsí tím přihlížející (E279.4.). Speciální oddíl tvoří duchové strašící v domech (E280.)

Antropofágním duchům je v *Motif-Indexu* věnována kategorie G11.10. a přidružená podkategorie G11.10.1. o motivu antropofágních duchů z podsvětí. Zajímavý je také motiv G312.2. zmiňující ducha v kameni, který požírá lidi a dobytek. Tento motiv pochází z Indie. Duchové mohou obývat různá místa od již zmíněných kamenů až po stromy (G312.3.).

Duchy se zálibou v lidském mase a krvi nalezneme v *Motif-Indexu* samozřejmě nejhojněji v kategorii E věnované mrtvým. Velice známé motivy jsou ty, kde mrtví trhají živé na kousky. Ne vždy je v nich však explicitně řečeno, zda tak činí s úmyslem roztrhaného jedince využít ke konzumaci. O úmyslech se však nedá pochybovat např. u motivu číslo E251.3.1.1. *Duchové denně pečou dívku v peci a pojídají její maso.* Z Afriky pak známe motiv ducha, který napadá lidi s úmyslem je sníst (E253.) nebo motiv ducha živícího se mrtvými lidskými těly (E256.).

Příklad: Bhut (Motif-Index, G312.3.)

Bhut (někdy psáno také jako bhoot) jsou duchové pocházející z indické mytologie. Vyznačují se neuvěřitelnou krvežíznivostí a touhou po lidském mase. Lidé kmene Baiga věří, že jsou to zlovolní duchové zemřelých. Bhut mohou mít mnoho forem, jedna z těchto forem je však člověku nejnebezpečnější – Bhut žijící ve stromech. V noci je pro člověka velice nebezpečné vedle stromů osídlených těmito duchy sedět. Pokud se tak stane, danou osobu můžou duchové i unést a uvěznit v korunách (Elwin 1939, s. 366).

E2. Therioantropové

Kategorie therioantropů zahrnuje všechny lidské bytosti schopné transformace do zvířecí podoby. Tyto transformace mohou probíhat samovolně, bez vědomého zapříčinění dané osoby, či zcela úmyslně. Kategorie E2 stojí samostatně v rámci sekce pololidů, neboť tyto osoby není možné považovat za zcela lidské, ale nejsou ani zvířaty, proto nemůže být obsah této kategorie rozdělen mezi skupiny B a F.

Motif-Index věnuje proměnám člověka ve zvíře sekci pod číslem D100–D199. Zde můžeme najít několik podskupin věnovaných transformaci v různé druhy zvířat od savců (D110–D149), přes ptáky (D150.) a ryby (D170.) až po hmyz (D180.) a různé druhy plazů (D190.).

V sekci věnované proměnám člověka v savce můžeme najít zajímavý motiv jakýchsi were-tygrů (D112.2.1.) – tedy lidí, kteří se úmyslně mění v agresivní tygry. Pokud takovému tygroví způsobíte nějaké zranění, toto zranění se bude na příslušných místech těla nacházet i po následné přeměně zpět na člověka (D112.2.1.1.). Motiv pochází z Indie, podobné však nalezneme i v jiných částech světa. Kromě tygra jsou známe např. proměny v rysa (D112.3.), jaguára (D112.6.), leoparda (D112.4.), medvěda (D113.2.1) nebo třeba lišku (D113.3.). Jednotlivé motivy však většinou neobsahují informaci o chování jednotlivých proměněnců. Není tedy jisté, zda jsou vždy agresivní a zda napadají lidi.

Příklad: Vlkodlak (Motif-Index, D113.1.1.)

Nejnámějším případem proměny člověka ve zvíře je nepochybně proměna člověka ve vlka či v něco, co vlka připomíná. Takovéto bytosti se pak říká vlkodlak. *Motif-Index* ukrývá postavu vlkodlaka pod číslem D113.1.1. Tento motiv obsahuje i stručný popis charakteristik vlkodlaka. Jedná se o člověka, který se pravidelně mění ve vlka. V této formě pak bývá nesmírně agresivní.

Definice vlkodlaka je neobyčejně složitá, v mnohých oblastech totiž vyprávění o něm splývají s vyprávěním o postavě upíra. To známe např. ze srbochorvatské folklorní tradice, kde je vlkodlak považován za „mrtvého, který vstává z hrobu, přepadá pocestné a mladé ženy. Většinou však jde vesměs o žijící osoby, čaroděje zrozené ze styku ženy s upírem nebo při novém měsíci, nohama napřed apod.“ (Váňa 1990, s. 140) Člověk se zde může stát vlkodlakem i pouhým pitím z vlkodlačí stopy. Vlkodlak může nabývat svou vlčí podobu např. i jednoduchým kotoulem, většinou je k transformaci však potřeba speciálních okolností jako jsou zimní či letní slunovrat (Váňa 1990, s. 140).

Forem vlkodlaka známe hned několik. Od francouzských loup-garous, kteří proměny ve vlka zcela kontrolují, až po typy vlkodlaků, pro které jsou noční proměny spíše trestem či prokletím, nad nímž nemají žádnou moc. Trestem se tato transformace stala např. pro Damaentea, slavného řeckého sportovce známého z legend i ze skutečných historických záznamů. Damaentus prodělal tuto zásadní proměnu během her pořádaných na počest boha Dia. Během slavnosti byl vládci bohů obětován malý chlapec a Damaentus se dopustil toho zločinu, že ochutnal jeho maso. Zeus se velice rozzuřil a provinilce proměnil ve vlka. Jeho proměna byla poněkud trvalejšího rázu – neměnil se ve vlka pouze za úplňku (jak známe

z jiných příběhů), dokonce ani noc co noc. Ve vlčí podobě musel muž zůstat po dobu devíti let. Po celou tuto dobu nesměl okusit byt' jen jediný kousek lidského masa. Kdyby tak učinil, Zeus mu vlčí podobu nechá navždy (Summers 1933, s. 139–140).

Podle řecké mytologie byl však prvním vlkodlakem muž jménem Lycaon. Lycaon byl mocným králem a jednoho dne se rozhodl, že otestuje samotného vládce bohů. Pozval tedy Dia na velké hody, kde jako hlavní chod podával maso jeho vlastního syna Nyctima. Lycaon věřil, že Dia přelstí a ten, že sní lidské maso, aniž by mu došlo, že něco není v pořádku. Zeus se však takto snadno obalamutit nedal a okamžitě poznal, o co Lycaonovi jde. Rozzuřil se a proměnil krutého krále a jeho družinu v hrozivé bestie podobné vlkům. Zavražděného Nyctima poté opět oživil.

Jiná verze tohoto příběhu se objevila např. v Ovidiových Proměnách, kde Lycaon servíroval bohům vězně, ne svého syna. Krát chtěl otestovat také Diovu nesmrtnost a to tím, že se ho pokusil zabít (Lycaon, ©2017).

E3. Zombie

Zombie je pojem mající svůj původ v náboženství voodoo, kde se užíval jako pojmenování lidské bytosti, které byla ukradena duše. Zombie fungovaly jako otroci určení pro těžkou fyzickou práci. Haitské zombie prošly pouze stavem zdánlivé smrti, nejedná se tedy o skutečné mrtvé přivedené k životu, jako je tomu u bytostí z jiných mytologických tradic nebo u zombie z dnes velice populárních filmů či seriálů. Chápání pojmu zombie se postupem času měnilo. V lidových narativech z celého světa lze najít znaky, které jsou charakteristické pro různé druhy zombie. Často lze nalézt příběhy o živých mrtvých živících se lidským masem. Takto v kinematografii zombie poprvé popsal George A. Romero ve svém snímku *Noc ožvlých mrtvol* (Pavelková 2015, s. 49).

Jak již bylo řečeno, tradiční mytologický koncept neuvažuje zombie jako násilné bytosti vyznačující se touhou po lidském mase, současná populární kultura však myšlenku krvelačných zombie přijala zcela za svou. Nadpřirozeno a magie se zde často transformuje v následky radiace, uměle vytvořeného viru apod. Zombie v této kategorii jsou chápány pouze jako nemyslicí a neovladatelné vraždící stroje bez jakýchkoli lidských emocí. Jediné, co pociťují, je neustálý hlad. Jelikož nejsou schopni uvažovat, používat nástroje a v některých tradicích dokonce ohnout záda či zatočit (tibetské Ro-Langs), jejich síla tkví především v jejich počtu a absenci jakéhokoli strachu či pudu sebezáchovy.

Pokud budeme hledat zmínky o zombie v ATU či *Motif-Indexu*, narazíme na problém. Žádný z nich tento pojem explicitně neobsahuje. Zombie jsou však implicitně zastoupeny hned v několika narativních typech (v případě ATU) i motivech (případ *Motif-Indexu*).

V ATU se jedná o typy AT 363: „Upír“ a AT 307: „Princezna v rubáši“.

Soupis motivů je přirozeně o mnoho bohatší, ačkoli slovo „zombie“ se nevyskytuje ani v jednom, obecné charakteristiky novodobých hladových zombie zde jsou především v kategoriích E (Mrtví) a G (Ogři). Jedná se o motivy, které nemusí nutně přímo souviset s konzumací lidského masa, nýbrž jsou to motivy definující podstatu zombie. Jedním z atributů zombie je např. jistý proces resuscitace, který je v Thompsonově katalogu dohledatelný pod katalogovým označením E0–E199. Ačkoli se v této skupině motivů jedná spíše o resuscitaci s následkem vrácení mrtvé osoby do stavu před smrtí, i zde lze nalézt výjimky jako např. motiv E121.6.1 popsáný jako vzkříšení vstupem démona do mrtvého těla. Mnoho jednotlivých motivů tematicky splývá s jinými kategoriemi (především kategorie revenantů a ogrů), proto nepovažuji za nutné každý z nich podrobně rozebírat (Pavelková 2015, s. 8–50).

Příklad: Ro-Langs:

Ro je slovo, jehož význam je totožný s českým „mrtvola“. Lang by se do češtiny dalo přeložit jako vstát či povstat. Ro-langs jsou děleny na dva typy (tantrický a démonický) a pět tříd (lpags-langs, khrag-langs, sha-langs, rus-langs a rme-langs).

Tantrický typ ro-langs je přiveden k životu skrze rituál provedený nekromantem. Důvody ke stvoření této zombie mohou být veskrze jakékoli, na rozdíl od haitských zombie zde totiž neexistuje žádné nepsané pravidlo sloužící jako nástroj sociální kontroly. Nicméně tantrické zombie jsou velice vzácné a zmínky o nich existují jen v tibetské esoterické literatuře.

Démonický typ je, jak již název napovídá, vyvolaný zlým démonem, který ovládne duši jedince a snaží se proměnit v ro-langs co nejvíce dalších lidí. Z tohoto démonického typu zombie panují největší obavy. Proti vzniku démonických ro-langs se lidé snaží bránit. Podobně jako u haitského typu Spiritual Zombie, i v Tibetu a Indii se věří, že duše v těle zůstává několik dní po smrti a tato duše může být znovu přivedena k životu. Aby se tomuto jevu zabránilo, Tibetané jsou zvyklí u svých mrtvých držet hlídky a zabránit tak případné samovolné resuscitaci. Démonické ro-langs se vyznačují smrtelnou bledostí, svalovou paralýzou a neschopností komunikovat. Démonické ro-langs se nedokážou sehnout nebo chodit do zatáček, proto se v tibetských a některých indických domech začaly budovat nízké vchody – je to forma architektonické ochrany.

V tibetské orální tradici existuje pět tříd ro-langs. Názvy těchto tříd odkazují ke způsobu, jakým lze zombii zneškodnit, respektive nám dají poznat jejich zranitelné místo (Tiběťané věří, že ro-langs se nedají zabít, jelikož jsou již mrtví.). Např. khrag-langs neboli „zombie krve“ je nutné nechat vykrvácet, sha-langs (zombie masa) pořezat a tak podobně. Kromě zmíněných druhů jsou známy ještě lpags-langs (zombie kůže), rus-langs (zombie kostí) a rme-langs (zombie pih) (Wylie 1964, s. 69–80, Pavelková 2015, s. 21–22).

F. LIDÉ

Kategorie lidí je velice obsáhlá a specifická. V tomto případě se totiž jedná o kanibalismus. V případě kanibalismu je nezbytné důsledně rozlišit příčiny vedoucí k jeho vzniku. Lidé v této kategorii jsou tedy rozděleni do celků s ohledem na to, jaká životní situace jejich kanibalismus provázela.

V jednotlivých rozlišených typech můžeme najít lidi zcela obyčejné, ale také lidi božského nebo jinak nadpřirozeného původu. Kritériem je zde absolutní absence nadpřirozených vlastností daného jedince. Ač tedy někteří lidé v následujících typech mohli vzejít z bohů, v každém jiném ohledu jsou stejní jako lidé obyčejní.

F1. Lidé konzumující celého člověka (resp. bez bližších podrobností)

F1.1. Dobrovolná/úmyslná konzumace lidského masa

Příklad: Bratr zabije a sní bratra (Motif-Index, S79.1.2.)

S tímto druhem kanibalismu se můžeme setkat např. v Tonžské mytologii. Bůh Tongaloa Eitumatupua sestoupil na zem a zplodil zde dítě s lidskou ženou jménem Ilaheva. Dítě bylo pojmenováno Ahoeitu a byl to krásný zdravý chlapeček. Svého otce však nikdy nepoznal. Vyrůstal sám se svou matkou. Jednoho dne se ale rozhodl otce navštívit.

Tangaloa Eitumatupua svého syna uvítal s otevřenou náručí, to se ovšem bohužel nedalo říct i o jeho dalších synech, Ahoeitových nevlastních bratrech. Ti na nově příchozího božského syna žárlili pro jeho krásu a zručnost, a proto se rozhodli, že se ho musí jednou pro vždy zbavit. Nebohý Ahoeitu byl svými nevlastními bratry rozsekán na malé kousky. Tyto kousky si bratři mezi sebe rozdělili a snědli. Hlavu zahodili.

Když se Tangaloa Eitumatupua dozvěděl, co se stalo jeho milovanému synovi, rozčílil se a nechal si k sobě povolát všechny své ratolesti. Ti museli přiznat, co provedli a jejich otec je donutil kousky pozřené bratra vyzvracet do velké dřevěné mísy. Když našel i synovu hlavu, všechny části spojil a znovu oživil (Gifford, Winslow 1924, s. 27).

F1.1.1. Člověk začne s konzumací lidského masa díky vlivu nelidské osoby

Příklad: Člověk unesený lidojedy se stává sám lidojedem (Motif-Index, G34.)

Příběh pochází z buddhistické tradice. Vypráví o královně, manželce krále Pañcāla, která mu porodila krásného syna. V královském harému však měla královna rivalku. Ta jednou prohlásila, že přijde den, kdy bude schopná královnino dítě pozřít. Tento den opravdu nadešel. Královnina rivalka se proměnila v děsivého ogra a nebohé dítě snědla. Královna po čase porodila druhé dítě, ale i to bylo uneseno a pozřeno strašlivou ogryní. Když královna porodila své třetí dítě, začala si již dávat větší pozor. Kolem svých komnat umístila strážce a dítě hlídala ve dne v noci. Po nějaké době však její pozornost polevila. V té chvíli se královnina rivalka opět objevila, aby dítě unesla a snědla.

K tomu ale nedošlo. Ogryně si sladké děťátko příliš oblíbila. Rozhodla se tedy vychovat ho jako vlastní. Odnese ho do svého úkrytu v jeskyni a krmila ho lidským masem (Jayaddisa-Jātaka, ©2017).

F1.1.2. Člověk touží po konzumaci lidského masa po prvním ochutnání

Příklad: Muž chce lidské maso po jeho prvním ochutnání (Motif-Index, G36.1.)

Další motiv v Thompsonově katalogu patří muži, který začal cítit neovladatelnou touhu po lidském mase poté, co jej poprvé ochutnal.

Příběh je velice jednoduchý. Manželka si uřízla vlastní prs, aby ho mohla uvařit a nakrmit celou svou rodinu, ale poté, co manžel její maso poprvé ochutnal, odmítal jíst cokoli jiného.

F1.1.3. Člověk konzumuje lidské maso v nouzi

Příklad: Kanibalismus během hladomoru (Motif-Index, G78.1.)

Motiv kanibalistického chování během velkých hladomorů je známý jak z dějin, tak z lidových vyprávění. Zmínka o takovémto kanibalismu se nachází například v mytologických vyprávěních ostrova Samoa. Zde se vyprávělo o velkých hladomorech na Fiji, při kterých zemřelo mnoho lidí (Krämer 1999, s. 28). Nebezpečí zavraždění a následné konzumace hrozilo i jedné z hrdinek zmíněného vyprávění – dívce jménem Sina.

F1.1.4. Rituální kanibalismus

Příklad: Děti sní své rodiče (Motif-Index, G23.)

Tento motiv rituálního kanibalismu je známý například ze střední Indie. Skrze konzumaci masa je zde dávána najevo úcta. Příklad zaznamenaný v Thompson-Balysově katalogu orálních narativů Indie popisuje děti, které pozřely své mrtvé rodiče se slovy „They carried us in their bodies when we were born; now we shall do the same for them.“ Jde zde tedy o jakési splacení dluhu rodičům, kteří nosili své ratolesti uvnitř sebe před narozením (Thompson-Balys, 1885–1976, s. 202).

F1.2. Nedobrovolná/neúmyslná konzumace lidského masa

F1.2.1. Člověk konzumuje lidské maso poté, co přišel o rozum

Příklad: Žena zešílí a pozře své dítě (Motif-Index, N325.2.)

Tento motiv je známý v mnoha folklorních tradicích. Objevuje se také v řecké mytologii. Příkladem mohou být Lysippe, Iphinoe a Iphianassa, dcery Proetovy. Tyto dívky se provinily nedostatečnou úctou k bohům, za což na ně nejvyšší bůh Zeus seslal šílenství. Zasaženy tímto trestem utekly do pustiny a začaly lačnit po mase dětí v okolí.

Proetus byl velice nešťastný z osudu svých dcer, a tak začal hledat na jejich šílenství lék. Ten mu nabídl muž jménem Melampus, ale žádal za něj cenu, která se Proetovi zdála přespříliš vysoká, nabídku tedy odmítl.

Po tomto incidentu se celá situace ještě zhoršila a šílenství postihlo i další ženy, které začnou hromadně pojídat vlastní ratolesti. Proetus uznal, že situace je již vážná, povolal k sobě léčitele znovu a zaplatil, co si muž žádal.

Všechny dívky byly vyléčeny, tedy s výjimkou Iphinoe, která zemřela dříve, než se jí vrátil rozum (Hérodotos 1998, 9.34).

F2. Lidé konzumující specifické části člověka

F2.1. Dobrovolná/úmyslná konzumace lidského masa

Příklad: Orgány určité osoby jako lék na nemoc (Motif-Index, K961.2.)

Motiv využívání specifických orgánů jako léku na nemoc známe např. z jednoho afrického vyprávění o panovníkovi, kterému onemocněly čtyři ženy nemocí tak záhadnou, že ji nikdo nedokázal vyléčit. Až muž jménem Tamba přišel s řešením. Řekl králi, že jeho žena musí najít lstivého člověka, vyjmout z něj mozek a přidat ho do svého léku. Teprve poté bude žena opět zdravá.

Král, vděčný za radu, kterou mu Tamba dal, se vydal za jedním ze svých ministrů a železnou tyčí mu rozbil lebku, aby následně mohl vyjmout mozek. Přidal ho do léčebného nápoje pro jednu ze svých žen a ta se rychle uzdravila.

Zbylé tři ženy však stále marodily, proto musel král tento postup ještě třikrát zopakovat, aby se všechny vyléčily (Schlenker 1861, s. 95).

F2.1. 1. Rituální kanibalismus

Příklad: Konzumací lidského srdce získáme ceněné vlastnosti (Motif-Index, E714.4.1.)

Tento příklad kanibalismu je pravděpodobně ze všech nejznámější. Víra, že požitím srdce mrtvého člověka na sebe přenášíme nejlepší vlastnosti a schopnosti dané osoby byla (a někde stále je) hluboce zakořeněna v nejedné kultuře. Příkladem takových vlastností jsou síla,

obratnost a podobně. *Motif-Index* nabízí i motiv spojený s lehkostí dětských srdcí. Po konzumaci srdce dítěte totiž prý získáte schopnost létat. Tento motiv se skrývá pod číslem D2135.1.

F2.2. Nedobrovolná/neúmyslná konzumace lidského masa

Příklad: Erluaraleeq

Erluaraleeq byl stařec, který pravidelně jezdil spolu s muži ze své vesnice na lov. Sám nebyl příliš fyzicky zdatný, ale nikdy si nedovolil odporovat mocnému náčelníkovi, který ho na lovecké výpravy zval. Stařec nikdy nedostával ani veliký podíl z kořisti. Většinou domů přivezl pouze pár vnitřností, konečník a sem tam i malý kousek masa.

Erluaraleeq byl však mezi muži neobyčejně oblíbený, ne snad pro svou veselou povahu, nýbrž pro svůj neustále vyhřezávající konečník. Jednou, zrovna když náčelník harpunoval enormně velkého tuleně, Erluaraleeq si odskočil stranou. Během konání potřeby na kamenitém pobřeží mu opět vyhřezl konečník. Stařec se ho usilovně snažil dostat zpět na místo, on ale vypadával znovu a znovu mezi kameny. Když to trvalo nějakou chvíli, Erluaraleeq vzal nůž a konečník uřízl. Poté si natáhl kalhoty, konečník sebral a vrátil se na loď. Nikdo si jeho nepřítomnosti ani nevšiml, všichni byli zaneprázdněni kucháním obřího tuleně.

Erluaraleeq hodil svůj vyhřezlý konečník mezi své věci na lodi a po zbytek cesty už nepromluvil. Necítil se dobře. Jakmile dorazil domů, šel si lehnout, aniž by se jediným slovem zmínil, co se mu přihodilo. Jeho žena si však stavu svého manžela nevšímala, takovou měla radost z obřího konečníku, který se už chystala slavnostně uvařit na večeři!

Když žena volala Erluaraleeqa k jídlu, on jen ležel v posteli a stále mlčel. Nechtěl se hýbat ani jíst. Ženě to přišlo zvláštní, ale i tak se pustila do jídla a spořádala celý ten velký konečník sama. Po jídle šla za manželem a libovala si, jak výborný ten tulení konečník byl. Tehdy jí Erluaraleeq konečně prozradil celou pravdu. Poté, co manželce řekl, že právě snědla jeho konečník, zalapal po dechu a zemřel. Žena se zděsila a hrůzou z toho, že snědla konečník vlastního manžela, zemřela také (Áron z Hůrky 2016, s. 251–253).

7. Sondážní průzkum: Kinderschreck. Lidojedi v současném pedagogickém folkloru

Sondážní průzkum založený na dotazníkovém výzkumu mapující obecné povědomí a zkušenosti s dětskými strašidly, jinak známými také jako *Kinderschreck*, proběhl přes server www.survio.com. Cílem tohoto dotazníkového šetření bylo sondážním způsobem zmapovat výskyt vyprávění o dětských strašidlech a jejich mezigenerační přenos. Dotazník slouží k získání základní představy o současném rozšíření vyprávění o Kinderschreckích na území České republiky. Na základě informací zjištěných pomocí tohoto šetření pak mohou být v budoucnu realizovány detailnější výzkumy zaměřené na jednotlivá sub témata související s dětskými strašidly.

Dotazník byl distribuován v období od 15. ledna do 21. července 2017 především mezi studenty vysokých škol, tedy převážně mezi respondenty ve věku 20–30 let. Z celkového počtu osmdesáti dotazovaných se v tomto věkovém rozmezí pohybovalo 62 osob. Tři z respondentů byli mladší než 20 let (13 let, 15 let a 19 let), šest se nacházelo ve věku od 31 do 40 let, čtyři pak v rozmezí 41–50 let, stejný počet v kategorii 51–60 let a jeden z respondentů přesáhl 61 let.

Distribuovaný dotazník čítal dvanáct otázek, z čehož pět otázek bylo uzavřených (otázky týkající se na jméno, pohlaví, věk, místo bydliště a nejvyšší dosažené vzdělání) a sedm otevřených. Otázky na jméno, místo narození, místo bydliště, nejvyšší dosažené vzdělání a povolání byly nepovinné. Internetový dotazník vyplnilo 65,8% žen a 34,2% mužů.

Samotnými dětskými strašidly (tedy obecným povědomím o jejich existenci a způsoby transmise) se zabývají otázky 8–12. Otázka číslo osm se ptá na všechna dětská strašidla, která dotazovaný zná. Otázka číslo devět pak zjišťuje, jaké aktivity jsou pro zmíněná strašidla charakteristické, tedy zda se omezují na strašení či unášení dětí, či zda do jejich repertoáru patří i antropofágie. Otázka číslo deset je věnována vlastní zkušenosti s vyprávěními o dětských strašidlech. Respondenti zde psali, zda se s podobnými příběhy setkávali prostřednictvím rodičů, sourozenců, přátel apod., nebo jestli se jim všechna podobně orientovaná vyprávění zcela vyhnula. Jedenáctá otázka je zaměřená na původ těchto vyprávění. Pokud tedy respondent na předchozí otázku odpověděl kladně, v otázce číslo jedenáct se zamýšlel nad tím, odkud dětská strašidla znají lidé, kteří o nich vyprávěli. Dvanáctá, poslední, otázka je pak zaměřená na další distribuci těchto příběhů, ptám se tedy, zda sám dotazovaný někdy o dětských strašidlech vyprávěl.

7.1. Nejznámější dětská strašidla

Dotazníková otázka číslo osm („Znáte nějaká strašidla, kterými se straší děti? Která?“) přinesla mnoho zajímavých informací. Na základě získaných odpovědí jsem zjistila, že nejznámějším dětským strašidlem je *čert*. Tato bytost se v odpovědích objevila celkem šedesátkrát. Není divu, že je čert tak oblíbeným dětským strašidlem, běžně se s ním můžeme setkat jak v pohádkách a legendách, tak i v běžném životě, především díky jeho přítomnosti po boku Mikuláše a anděla při tradičních občůzkách konaných 5. prosince. Čert byl v otázce číslo devět identifikován jako bytost, která unáší zlobivé děti do pekla v pytlích, kde jsou provinilci následně vařeni ve velkých kotlích, někdy i snědeni. V několika případech se objevila i zmínka o převýchově těchto zlobivých dětí.

Druhou nejznámější bytostí je podle vyplněných dotazníků *polednice*. Tato postava se v odpovědích objevila čtyřiatřicetkrát. Všem dotazovaným je polednice známá jako strašidlo v podobě velice škaredé ženy, která v pravé poledne obchází domovy, pole, louky, případně zahrady a unáší všechny zlobivé děti, které zde najde. Popularita polednice může být částečně způsobena stejnojmennou baladou ve sbírce *Kytice z pověstí národních* od Karla Jaromíra Erbena, která se běžně vyskytuje v osnovách učiva základních škol.

Třetí příčku žebříčku popularity obsadil *bubák*. Bubáka ve svých dotaznících zmínilo celkem třiadvacet respondentů. V některých případech se v odpovědi objevila i bližší specifikace místa, kde se bubák vyskytuje. Nejčastěji to bývá prostor pod postelí a šatní skříň. Podle odpovědí na otázku číslo devět se bubák nevyznačuje nijakou zvláštní aktivitou. Víceméně jde vždy jen o vědomí jeho přítomnosti a nejistotu, která z ní pramení. Bubák je tu, aby strašil děti. Jediná další činnost, která byla v souvislosti s ním zmíněna, je chytání za nohy či drobná manipulace s přikrývkou.

Čtvrté místo patří *čarodějnici*. Tu ve svých odpovědích zmínilo dvacet dotazovaných. Alternativou k čarodějnici byl také výraz *ježibaba*, z důvodu shodného popisu jejich jednání jsem se však rozhodla, že rozdíl budu považovat za čistě lingvistický, a proto zcela nepodstatný pro účely mé práce. Čarodějnice (tedy i ježibaby) byly v otázce číslo devět popsány jako staré ženy ohavného vzezření, které ve svých chaloupkách uprostřed lesů vaří v kotlích a pečou v pecích neposlušné děti. V několika odpovědích nechyběl ani detail o aktu vykrmování dětí před samotnou tepelnou úpravou. „Často jde o únos či kulinářskou úpravu...“ (Dotazník č. 79), „...vaří z nich (velmi dobře, napřed vykrmí)...“ (Dotazník č. 75). Podoba čarodějnice se tak obecně vlastně shoduje s popisem čarodějnice z pohádky o perníkové chaloupce. Jako konkrétní zástupce čarodějnic vystupuje ve čtyřech případech Baba Jaga.

Na pátém místě se objevila postava *vodníka*. Na toho si při vyplňování dotazníků vzpomnělo osmnáct respondentů. Vodník je v dotaznících popisován jako mrzutý muž vyskytující se v blízkosti jezer, řek, potoků, rybníků, zkrátka jakýchkoli větších vodních ploch. Tento muž stahuje pod hladinu všechny, kteří se opováží vstoupit do jeho vodního panství. Stejně jako polednice, i vodník je známý z jedné z balad pocházejících z pera Karla Jaromíra Erbena.

Sedmnáct z osmdesáti dotazovaných napsalo, že mezi dětská strašidla, která znají, patří *klekánice*. Klekánice se stejně jako polednice či půlnočnice (ta je zmíněna pouze v jednom dotazníku) řadí mezi strašidla vázaná na konkrétní denní dobu, konkrétně tedy dobu po večerním klekání. Kdo se v této době vyskytoval mimo domov či kostel, toho odnesla.

Dalším způsobem, jak strašit děti, je třeba i klasické duchařské vyprávění. *Duchové* byli v dotaznících respondenty zmíněni jedenáctkrát. Jako bližší specifikace bylo ve většině případů uváděno jen strašení. Několikrát byl v dotazníku zmíněn zcela konkrétní duch, sedmkrát to byla bílá paní, třikrát duch Krvavé Máry a dvakrát duch bezhlavého jezdce a v jednom případě dokonce duch zubní víly. K činům Krvavé Máry se ještě vrátím.

Když jde o nadpřirozené bytosti budící respekt, jistě je na místě zmínit i postavu *upíra*. Upír se v odpovědích objevil šestkrát. Upíři tak, jak si na ně respondenti vzpomněli, škodí lidem svým typickým zvykem přikrást se k nim během spánku a pomalu vysávat krev svých neviných obětí. V jednom případě byl zmíněn známý zástupce této skupiny, hrabě Drákula.

Šestkrát byl v dotaznících zmíněn také *hejkal*. Hejkal je podle dotazovaných strašidlem pohybujícím se po lesích. Pokud se do těchto lesů zatoulá dítě nedbalé pokynů svých rodičů, hejkal mu skočí za krk a bije ho holí.

Další strašidla jako jsou bludičky, jezinky, divoženky a vlkodlaci byli zmíněni pouze čtyřikrát. Bludičky podle těchto odpovědí lákají lidi do bažin svými světýlky, jezinky a divoženky se pak specializují na vyměňování dětí. Vlkodlaci za úplňku napadají lidi, a pokud je nezabijí a nespořádají, promění tak své oběti v další vlkodlaky. Třikrát se v odpovědích objevila meluzína, skřítki či strašidlo známé z dětských her, krvavé koleno. Meluzína údajně skučí a naříká. Svým nářkem pak zvěstuje rodině neštěstí. Skřítki všeho druhu mají na starosti různé drobné neplechý v domě. Například skřítek zvaný zášupšák schovává členům rodiny různé drobnosti. Krvavé koleno je pak zlověstnou postavou, která spí na lidských kostech, přikrývá se lidskou kůží, místo polštáře používá lidské vlasy a živí se dětmi.

Ve dvou případech bylo zmíněno i lokální strašidlo Štrakakal. Štrakakal je rozcuchaný skřítek pohybující se v lesích poblíž hradu Loket. V jedné ruce tradičně svírá knihu, v druhé kartáč. Bát by se ho měly především děti, které se nerady češou. Pokud takové rozcuchané

dítě Štrakakal najde, vrhne se na něj s kartáčem, a zatímco ho hrubě češe, mlátí ho do zad zmíněnou knihou. Dalším lokálním strašidlem, též zmíněným dvakrát, je Krakonoš.

V několika případech si dotazovaní vzpomněli i na zahraniční strašidla jako je wendigo, Hanako, Teke-teke, La Llorona či Kuchisake-onna. Wendigo je v dotazníku popisován pouze jako kanibal, což koresponduje s jedním způsobem chápání tohoto monstra zmíněným v šesté kapitole této práce (sekce C1.1.). Hanako je strašidlo známé z japonských městských legend. Jedná se o ducha mladé dívky, která zahynula během druhé světové války, když byla zničena budova jedné školy. Hanako se od té doby zjevuje v určité kabině na dívčích záchodech. Zjeví se však jen tomu, kdo na kabinku třikrát zaklepe a vysloví dívčino jméno. Princip je tedy podobný jako u příběhů o Krvavé Máry. Teke-teke je strašidlo pocházející taktéž z Japonska. Údajně je to duch dívky, která byla doslova rozpůlena vlakem. Teď se dívka bez dolní poloviny těla za pomoci paží plazí po japonských ulicích, a na koho narazí, toho stihne stejný osud jako nebohou dívkou – bude rozříznut vedví. Z Kolumbie pochází strašidlo zvané La Llorona, neboli plačící žena. Podle odpovědi na otázku číslo devět, tedy jak se dané strašidlo projevuje, se jedná o ženu, která utopila své děti, protože zjistila, že jí byl její manžel nevěrný. Když si však uvědomila, co provedla, utopila se také. Nyní chodí světem, pláče, a způsobuje lidem stejné neštěstí, jako stihlo ji samotnou. Posledním zmíněným strašidlem z japonské tradice je Kuchisake-onna, žena s rozříznutou tváří. Tu mohou lidé potkat v ulicích po setmění. Žena nosí roušku, aby zakryla své znetvoření. Když vás Kuchisake-onna zastaví, zeptá se vás, zda je krásná. Pokud odpovíte ne, rozpárá vás nůžkami. Pokud odpovíte ano, žena si sundá roušku a ukáže vám svá rozříznutá ústa. Poté se zeptá, zda je stále krásná. Pokud odpovíte, že není, scénář se opakuje a vy budete usmrceni nůžkami. Pokud opět odpovíte kladně, Kuchisake-onna vám způsobí stejné zranění jako má na tváři ona.

Zvláštní kategorii dětských strašidel tvoří bytosti převzaté z populární literatury, filmů či počítačových her. „Nevybavuji si, že by mě v dětství kdokoli strašil. Bála jsem se věcí z televize (UFO, dinosauři, oživlý mrtvoly atd.) nebo z knížek a muzeí (Golem, kostlivec, vodník, jezinky, hejkal)...“ (Dotazník č. 58). V odpovědích na otázku číslo osm, tedy jaká dětská strašidla dotazovaný zná, se objevila jména jako Samara (postava dívky vystupující ze studny a následně z televizoru, vyskytující se v hororovém filmu *Kruh*), lord Voldemort (zlý kouzelník z populárních knižních sérií o čarodějném uči Harry Potterovi) či Sebulba (mimozemšťan rasy Dug z filmové série *Hvězdné války*). Některá strašidla se také dostala do českého povědomí skrze internet a po roce 2009 přes sociální sítě. Mezi takové bytosti patří

např. Krvavá Mary, Slenderman či postavy vraždících klaunů (Krvavá Máry byla v odpovědích zmíněna třikrát, Slenderman dvakrát, klauni pouze jednou).

Další specifickou kategorií dětských strašidel tvoří bytosti, které jsou rodiči vymyšleny právě za těmito účely. Takové bytosti jsou pak dědictvím jedné rodiny či jejího blízkého okolí. Během analýzy informací získaných z dotazníků jsem na takové bytosti narazila hned několikrát. Jedná se jak o strašidla vymyšlená od samého základu, tak o strašidla inspirovaná dětským každodenním životem. Častým zdrojem inspirace pro taková strašidla jsou authority, se kterými se dítě běžně setkává. V dotaznících tak můžeme najít postavy jako je například Šílená Elvíra, učitelka matematiky, která se zbláznila a na jednom konkrétním místě v lese teď straší. Každé dítě se vyskytující se v noci v blízkosti daného místa, nutí počítat kaštiny (Dotazník č. 79). Dále se v odpovědích objevuje revizor, policista, maminka či hladový pán.

Více abstraktní skupinu tvoří vymyšlená strašidla, která nenabývají podoby člověka. Příkladem můžou být takzvaní prdelníci. Prdelníci jsou bytosti žijící v záchodě. Jejich největší zálibou je stahování dětí do nitra odpadních trubek. To činí v okamžiku, kdy nebohé dítě dosedne na mísu (Dotazník č. 79). Dalším zajímavým strašidlem jsou čurabajdy. Čurabajdy hnízdí na vysokých břízách na jedné louce. Létají do domovů a odnášejí děti, které se stále v noci pomočují, zlobí, nechtějí si uklízet pokoje apod. Když provinilce odnesou, nutí ho uklízet a vařit v jejich obrovských hnízdech (Dotazník č. 79). V dotazníku č. 42 se objevila odpověď „Strašidlo Povidlo“, které bylo vymyšlené matkou respondenta. Ten už si bohužel nevzpomíná na nic, čím se ono strašidlo vyznačovalo. Dále jsou zde zmíněna lízající strašidla. Ta měla za úkol olizovat zbytky špíny z dětí, které se nechtěly mýt nebo svou hygienu celkově zanedbávaly. Tím se trochu podobají tradičnímu strašidlu zvanému škrabinožka. To velkým ostrým nožem škrábe bláto z dětských chodidel.

Ačkoli ztraceni mezi spoustou jiných strašidel, antropofágové se stále vyskytují i mezi Kinderschrecky. Baba Jaga a jiné čarodějnice, někteří čerti nebo upíři či vlkodlaci, to jsou bytosti známé z mnoha pohádek a podobných vyprávění. Faktem však je, že antropofágy lze najít i v kategorii vymyšlených strašidel. Mezi takové patří např. blíže nespecifikovaní lidojedi, kterými maminka straší své děti (Dotazník č. 60) nebo hladový pán, který chodí po domech a hledá děti, co nechtějí dojídat své jídlo. Pokud takové dítě objeví, sní nejdříve zbytek odloženého jídla a pak i dítě, které už nechtělo jíst (Dotazník č. 44).

7.2. Strašidla, kterými nás strašili

S dětskými strašidly má zkušenost většina z nás. Ne vždy je to však zkušenost zakoušená na vlastní kůži. Dětská strašidla můžeme znát z knih i filmových pohádek, někteří však mají taková vyprávění zprostředkována opravdu jen skrze tato média. Na individuální zkušenosti s orální transmisí příběhů o Kinderschrecích se ptala dotazníková otázka číslo 10. „Strašili vás rodiče/sourozenci/starší kamarádi těmito dětskými strašidly? Pokud ano, kterými?“. Z celkového počtu osmdesáti dotazovaných celých 30% (tedy čtyřiaadvacet osob) nikdy v dětství podobné příběhy neslyšelo.

Dvaatřicet osob bylo strašeno čerty. Ti si tedy i v této kategorii získali první místo. Druhý nejužívanější Kinderschreck je tradiční bubák. Ten se v odpovědích objevil dvanáctkrát. Další zmíněná strašidla již nejsou tak hojně zastoupena. Osm dotazovaných odpovědělo, že byli jako děti strašeni polednicí, sedm klekánicí. Šest dětí pak po večerech poslouchalo příběhy o čarodějnicích, tři byli seznámeni konkrétně s Babou Jagou. Pět dětí znalo od rodiny nástrahy vodníků a s přáteli se strašilo krvavým kolenem. Tři z dotazovaných znali vyprávění o bludičkách, stejný počet i o bílé paní. Dva lidé uvedli, že je starší sourozenci strašili upíry, vlkodlaky a Krvavou Máry.

Doplňující otázka číslo jedenáct se ptala na zkušenost vypravěčů těchto příběhů. „Zajímá/a jste se někdy, odkud tato strašidla znají oni? Co jste zjistila?“ Třicet čtyři dotazovaných se nikdy nezajímalo, odkud jejich rodiče znají své příběhy. Třináct respondentů se o to však zajímalo a zjistilo, že jejich rodiče Kinderschrecky znají většinou z vyprávění vlastních rodičů. Dalších třináct přišlo na to, že dětská strašidla, o kterých slychali, pocházejí z nejrozličnějších pohádkových knížek. Osm domácností má příběhy o dětských strašidlech zprostředkované cizími lidmi. Sem patří různé vyprávění o strašidlech z hradů a zámků, cizí duchařské historky apod. Ty se rodičům tak vryly do paměti, že je začali vyprávět i svým vlastním dětem.

V případě, že vás nestrašili rodiče ale přátelé či sourozenci, je možné, že tato strašidla znají od svých vrstevníků ze škol a táborů. Do takových příběhů se často promítají postavy z populární literatury a filmů. Jeden respondent uvedl, že ho starší kamarád dlouho strašil obřími krakaticemi, které lezou po střeších domů, chapadly rozbíjí okna a vraždí děti, které nechtějí spát. To vše po zhlédnutí filmu *Krakatice* z roku 1996.

V neposlední řadě je tu samozřejmě fantazie rodičů, kteří si dětská strašidla často vymýšlejí naprosto nezávisle na jiných zdrojích.

7.3. Strašidla, kterými strašíme my

Poslední, tedy jedenáctou, otázkou v mém dotazníku jsem se snažila zjistit, do jaké míry následujeme příklad, který jsme dostali v dětství, a šíříme, případně nešíříme, vyprávění o dětských strašidlech dál. „Použil/a jste někdy podobná dětská strašidla k vystrašení někoho jiného? Pokud ano, která a koho jste jimi strašil/a?“.

V dotaznících se objevilo celkem třicet devět záporných odpovědí, občas doplněných i komentáři o tom, že strašení dětí není vhodný výchovný prostředek.

Většina respondentů však poskytla kladnou odpověď. Strašení dětí tedy není pouze záležitostí minulosti. V patnácti případech dotazovaní odpověděli, že ke strašení používají postavu čerta. Tou se straší jak sourozenci, tak i jiní blízcí příbuzní jako bratřenci, sestřenice, neteře, synovci, vlastní děti, a dokonce i děti cizí.

Dalším stále živým strašidlem je pak tradiční bubák ukrytý pod postelí i v šatní skříni. Dále čarodějnice a jejich zástupkyně Baba Jaga. Na táborech a při podobných příležitostech rádi strašíme své vrstevníky příběhy o Krvavé Máry, oběšencích, upírech, černých démonických psech se žhnoucíma rudýma očima či obdobnými duchařskými historkami.

Stále oblíbená jsou také dětská strašidla náležící školám, internátům a vysokoškolským kolejím. Od Krvavého kolena až po exhibicionisty v polích, vrstevníky strašíme se stejnou oblibou jako mladší děti. V několika případech se v dotaznících objevila dokonce zmínka o strašení partnera či rodičů, tyto odpovědi byly však ojedinělé. Poslední zajímavou odpovědí pak byla odpověď z dotazníku č. 79, kde respondentka říká, že s oblibou všechna známá a vymyšlená dětská strašidla používá ke strašení opilých lidí.

Ačkoli ne všichni dotazovaní mají vlastní zkušenost se strašením dětí, z provedené sondy je zcela evidentní, že tento trend se rozhodně neblíží zániku.

7. 4. Zahraniční dětská strašidla

Realizovaný sondážní průzkum zkušeností s dětskými strašidly byl pro zajímavost doplněn o sedmnáct dotazníků získaných od zahraničních respondentů. Analýza těchto dotazníků je postavena mimo hlavní průzkum, nicméně poodhaluje několik témat, které by se mohly stát předmětem mnoha dalších bádání.

Zajímavým „Kinderschreckem“ z oblasti severního Portugalska je strašidlo, jímž se straší děti nedojídací svá jídla. Toto strašidlo k takovým dětem chodí a násilím si od nich bere zuby jako daň za zbytky na stole (Zahraniční dotazník č. 13).

Strašidlo skrývající se pod postelí se objevilo ve většině zahraničních dotazníků, někdy doplněno o své lokální jméno (např. v italštině *L'uomo nero*, v němčině *der Butzemann*). V dotazníku získaném z Brazílie bylo zmíněno strašidlo zvané Cuca. Jedná se o

čarodějníci v podobě krokodýla. „This bogeyman was brought from Portuguese stories, during the colonial times, where it was represented as a dragon, also named Cuca. It appears mostly in lullabies that parents sing to their children when they don't stop crying or can't sleep. It is never specified what the Cuca does to the children, since all the lyrics from the lullaby say simply that “the Cuca is going to catch you”.” (Zahraniční dotazník č. 1). Podobná postava se podle jednoho ze získaných dotazníků vyskytuje i v kolumbijském folkloru. Jmenuje se El Cuco a mezi její hlavní projevy patří unášení dětí. Unesené nešťastníky pak El Cuco prodává, mučí nebo z nich vaří polévku, kterou následně prodá jejich rodičům (Zahraniční dotazník č. 7).

Dětská strašidla se mohou v některých tradicích, např. v Turecku, vyskytovat i jako džinové. „My grandmother used to tell me stories about Cins a lot because it is not enough even if you are behaving good, you also have to be good in your thoughts, ideas and mind. The most scary part of these stories is that Cins are uncontrollable, undefeatable and once they are attached to you, there is no way you get rid of them unless you are cleansed and forgiven. And according to a general belief, they will haunt you when you say their actual name, Cin.” (Zahraniční dotazník č. 17). Víra v džiny a jejich užívání jako disciplinačního prostředku je podle dotazníku č. 11 živá i v Pákistánu. Zahraniční respondent č. 11 uvedl, že džinové mohou unášet a jíst děti.

Zajímavou transformaci prodělala postava Kinderschrecka v Sýrii. Zahraniční respondent číslo 16 uvádí, že jako dětské strašidlo zde vystupuje také policie. K této proměně došlo údajně především kvůli nelidskému násilí, které policie páchá na civilistech. V současnosti se zde tedy setkáte s hrozbou ozbrojených sil trestajících neposlušné děti spíše než s bubákem pod postelí či v šatní skříni.

8. Závěr

Diplomová práce *Antropofágie v kontextu světového folkloru* představila typologické kategorie mytických a folklorních lidojedských bytostí vytvořené induktivní metodou na základě materiálů analyzovaných z folkloristických katalogů ATU a *Motif-Index*. Tyto katalogy byly vytvořené kvůli stále větší potřebě klasifikace mytických a folklorních látek. Oba katalogy jsou úzce spjaté s metodologií finské historicko-geografické školy.

Katalog pohádkových typů ATU je tvořen několika skupinami pohádek (zvířecí, kouzelné, náboženské, realistické, pohádky o hloupých nestvůrách, anekdotické pohádky, kumulativní pohádky), které v několika typech a jejich variantách obsahují zmínky o antropofágních bytostech. Lidojedi jsou zde však z analytického hlediska popsáni velice neurčitě a chaoticky. Například motivy charakterizující typ AT363 „Upír“ jsou společné jak některým revenantům, tak démonům, což jsou z analytického hlediska nepochybně dvě rozdílné kategorie monster.

Motif-Index naopak nabízí nepřehledné množství motivů souvisejících s konzumací lidského masa, ne vždy je zde však původce této činnosti blíže specifikován. Dále se zde antropofágie často objevuje pouze jako sekundární jev (B275.3. *Zvířata zemřou po konzumaci ostatků svatého muže*, E366.3. *Mluvící kosti snědeného muže radí hrdinovi*).

Prezentovaná typologická klasifikace antropofágních bytostí založená na již sesbíraných materiálech citovaných v ATU a *Motif-Indexu*, nabízí nový, detailnější pohled na tyto bytosti jako samostatný narativní fenomén. Jelikož texty užití k vytvoření této typologie pochází z mnoha různých geografických oblastí, lze předloženou základní systematiku dělení užívat univerzálně. Každá z typologických kategorií představuje skupinu antropofágních bytostí, jež spojuje určitý rys jejich fyzické konstrukce. První kategorii tvoří antropofágní rostliny, druhou zvířata, třetí mytická monstra, čtvrtou humanoidní bytosti, pátou pololidé a šestou lidé. Další úroveň dělení je založena na způsobu konzumace, tedy podle toho, zda si daná bytost vybírá ke konzumaci specifické části lidského těla. Toto dělení pak může být dále rozváděno podle bližších okolností konzumace.

Klasifikace předložená v této práci je z valné většiny vytvořena pomocí konkrétních příkladů dohledatelných v univerzálních folkloristických katalozích, jedná se tedy o materiály ne zcela aktuální. Vytvořené kategorie jsou nicméně zcela přenositelné i na současný folklor, kam patří například již zmíněné zombie, které kromě dětských vyprávění pronikly i do oblasti dětských her (Pavelková 2015, s. 44). Mnoho lidojedských motivů lze najít i v žánru současných pověstí. Zde jsou antropofágové zejména lidé. Mohou to být rodiče ovlivnění alkoholem, kteří snědí své děti během táboření (Janeček 2007, s. 46), lidé, kteří si na

Václavském náměstí nevědomky koupí klobásu vyrobenou z ukrajinských dělníků (Janeček 2007, s.4–8), nic netušící zákazníci jednoho brněnského řeznictví (Janeček 2007, s. 49) či například hosté malebného hotýlku v Alpách, kteří si v dobré víře objednají místní guláš (Janeček 2007, s. 49). Tyto příběhy jsou samozřejmě personifikací silného potravinového tabu ve společnosti, odráží ovšem i realitu skutečného kanibalismu, ke kterému docházelo např. na Ukrajině během hladomoru v letech 1932–1933, či kterého se v nedávné době dopouštěli mentálně narušení jedinci, o nichž informovala média.

Poslední část práce tvoří sondážní výzkum obecného povědomí o dětských strašidlech („Kinderschreck“) s akcentem na jejich orální transmissi. Z tohoto výzkumu je patrné, že dětská strašidla jsou v českých rodinách stále aktuální. Celkem osmdesát dotazníků od respondentů z České republiky jsem pro zajímavost mimo hlavní výzkum doplnila několika dotazníky získanými od respondentů ze zahraničí.

Ať už se jedná o představy o antropofágní bytosti obecně či o konkrétní Kinderschrecky, má diplomová práce představuje pouze počátek možného bádání. Typologická klasifikace prezentovaná jako výsledek práce samozřejmě nepředstavuje konečnou a neměnnou verzi. Stejně tak sondážní výzkum dětských strašidel měl za úkol pouze poodhalit některé současné proměny, kterými tyto fiktivní bytosti procházejí.

Od mytických lidožravých monster známých už jen z dávných příběhů až po kanibaly mezi námi, tabu uvalené na konzumaci lidského masa je tématem, které přitahuje pozornost. Děsí nás, znechucuje nás, fascinuje nás. Žije mezi námi svým vlastním životem. A ten rozhodně stojí za bližší pozornost.

9. Zdroje

9. 1. Seznam pramenů

- THOMPSON, Stith, 1989. *Motif-index of folk-literature: a classification of narrative elements in folktales, ballads, myths, fables, mediaeval romances, exempla, fabliaux, jest-books, and local legends*. IN: Indiana University Press. ISBN 0253338875.
- UTHER, Hans-Jörg, 2004. *The Types of International Folktales. A Clasification and Bibliography. Based on the System of Antti Aarne and Stith Thompson*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica.

9.2. Seznam sekundární literatury

- ARENS, William, 1979. *The Man-Eating Myth: Anthropology and Anthropophagy: Anthropology and Anthropophagy*. USA: Oxford University Press. ISBN 0199763445.
- BARNARD, Alan a Jonathan SPENCER, 1996. *Encyclopedia of social and cultural anthropology*. New York: Routledge. ISBN 041509996x.
- BASTIAN, Dawn E. a Judy K. MITCHELL, 2004. *Handbook of Native American mythology*. Santa Barbara, Calif.: ABC-CLIO. ISBN 1851095330.
- BUNSON, Matthew, 2000. *The vampire encyclopedia*. New York: Gramercy Books. ISBN 0517162067.
- COHEN, Jeffrey Jerome, 1996. *Monster theory: reading culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press. ISBN 0816628556.
- DUNDES, Alan, 1998. *The vampire: a casebook*. Madison: University of Wisconsin Press. ISBN 02-991-5924-8.
- DURHAM, Edith, 2000. *High Albania: a Victorian traveller's Balkan odyssey*. London: Phoenix, 2000. ISBN 978-1842122075.
- ELWIN, Verrier a FOREW. BY J. H. HUTTON, 2002. *The Baiga*. New Delhi: Gyan. ISBN 8121200547.
- ERBEN, Karel Jaromír, 1946. *Kytice z pověstí národních*. V Praze: Státní nakladatelství.

- GEORGES, Robert A. a Michael Owen. JONES, 1995. *Folkloristics: an introduction*. Bloomington: Indiana University Press. ISBN 02-532-0994-3.
- DAVID D. GILMORE, 2003. *Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts and All Manner of Imaginary Terrors*. Philadelphia, Pa: University of Pennsylvania Press. ISBN 978-0-8122-2088-9.
- HARRIS, Marvin, 1977. *Cannibals and kings: the origins of cultures*. New York: Random House. ISBN 0-394-40765-2.
- HERODOTUS, 1998. *The histories*. Ashland, OR: Blackstone Audiobooks. ISBN 978-078-6115-983.
- HUBINGER, Václav, 1996. *Lidojedství*. Praha: Public History. ISBN 80-902-1930-6.
- JANEČEK, Petr, 2007. *Černá sanitka: druhá žeň: Pérák, Ukradená ledvina a jiné pověsti*. Praha: Plot. ISBN 978-80-86523-82-8.
- JASON, Heda, 2000. *Motif, type and genre: a manual for compilation of indices*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia. ISBN 95-141-0878-7.
- KINSLEY, David, 1997. *Tantric Visions of the Divine Feminine: The Ten Mahavidyas*. University of California Press. ISBN 9780520917729.
- KRÄMER, Augustin, 1999. *The Samoa Islands: an outline of a monograph with particular consideration of German Samoa*. Honolulu: University of Hawaii Press. ISBN 08-248-2219-6.
- LÖNNROT, Elias. *Kalevala: [karelofinský epos /]*. 3. vyd., v Odeonu 2. vyd. Praha: Odeon.
- LUFFER, Jan, 2006. Typologická klasifikace lidových pohádek a pověstí v mezinárodním kontextu. *Český lid*, 93(3), 287-302.
- LUFFER, Jan, 2009. Současné katalogy lidových pověstí a pohádek (poznámky k typologickému a strukturálně-sémantickému přístupu). *Etnologické rozpravy*, (1-2), 84-94.
- LUFFER, Jan, 2014. *Katalog českých démonologických pověstí*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-2383-4.
- MAIELLO, Giuseppe, 2005. *Vampyrismus v kulturních dějinách Evropy*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. Mythologie. ISBN 80-710-6724-5.
- MORETTI, Franco, 1988. *Signs taken for wonders*. London, New York: Verso. ISBN 0860919064.

- NAVRÁTILOVÁ, Alexandra, 2004. *Narození a smrt v české lidové kultuře*. Praha: Vyšehrad. ISBN 80-7021-397-3.
- PAVELKOVÁ, Marta, 2015. *Mytologický koncept zombie a jeho transformace v populární kultuře*. Plzeň. Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni., 71str.
- POHUNEK, Jan, 2015. *Stíny mezi stromy: extravilán v současných pověstech*. Praha: Národní muzeum. ISBN 978-80-7036-450-5.
- RAWSON, Philip S. a Piers B. RAWSON, 2005. *Art and time*. Madison [N.J.]: Fairleigh Dickinson University Press. ISBN 0838640192.
- SCHMITT, Jean-Claude, 2002. *Revenanti: živí a mrtví ve středověké společnosti*. Praha: Argo. Každodenní život. ISBN 80-720-3455-3.
- STEEVES, Paul D, 1997. *The Modern encyclopedia of religions in Russia and the Soviet Union*. Gulf Breeze, FL: Academic International Press. ISBN 0875691064.
- SUMMERS, Montague, 2003. *The werewolf in lore and legend*. Mineola, N.Y: Dover Publications. ISBN 0486430901.
- TILLE, Václav, 1937. *Soupis českých pohádek*. V Praze: Česká akademie věd a umění. Rozpravy České akademie věd a umění.
- VÁŇA, Zdeněk, 1990. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama. ISBN 9788070381878.

9.3. Seznam internetových zdrojů

- 1874: *Man-Eating Tree of Madagascar*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: <http://anomalyinfo.com/Stories/1874-man-eating-tree-madagascar>
- AL-RAWI, Ahmed. *The Mythical Ghoul in Arabic Culture*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: http://socrates.berkeley.edu/~caforum/volume8/vol8_article3.html
- *Crinoida Dajeeana* [online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: <http://fultonhistory.com/Newspaper%2011/New%20York%20NY%20World/New%20York%20NY%20World%201880-1881%20Grayscale/New%20York%20NY%20World%201880-1881%20Grayscale%20-%2000070.pdf>
- DUNCAN, J. a M. DERRETT. *A Blemmya in India* [online]. 460-474 [cit. 2017-05-08]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/3270598>
- HARNER, Michael, 1977. *The Ecological Basis for Aztec Sacrifice*. 117-135 [cit. 2017-05-08]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/643526>

- *Heracles Labour 8: Horses of Diomedes*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: <http://www.theoi.com/Text/DiodorusSiculus4A.html#23>
- *Jayaddisa-Jātaka*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: <http://www.sacred-texts.com/bud/j5/j5006.htm>
- *Jubokko*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: <http://yokai.com/jubokko/>
- KROHN, Julius. 1885. *Suomalaisen kirjallisuuden historia I: Kalevala* [online]. [cit. 2017-08-06] Helsinki: Weilin & Göös. Dostupné z : <http://www.gutenberg.org/cache/epub/45984/pg45984.html> [2017]
- *Lycaon*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: <http://www.theoi.com/Heros/Lykaon.html>
- MACKINTOSH, Alex. *The Hungarian Folk Tale About The Blood-Sucking 'Miracle Chicken'*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: <https://theculturetrip.com/europe/hungary/articles/the-hungarian-folk-tale-about-the-blood-sucking-miracle-chicken/>
- Malina, J. a kolektiv. Tabu. In *Antropologický slovník*. [online]. [cit. 2017-08-06] z <http://is.muni.cz/do/1431/UAntrBiol/el/antropos/slovník.html>
- *Nandi Bear*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: <http://www.unknownexplorers.com/nandibear.php>
- ORTIZ DE MONTELLANO, Bernard R. 1978 - Aztec Cannibalism: An Ecological Necessity? 611-617 [cit. 2017-08-08]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1746929>
- *Polyphemos*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: <http://www.theoi.com/Gigante/GigantePolyphemos.html>
- SCHLENKER, Christian F. *A collection of Temne traditions: fables and proverbs, with an English translation : as also some specimens of the author's own Temne compositions and translations : to which is appended a Temne-English vocabulary*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=eFxMAAAAYAAJ&pg=PR20&hl=cs&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=snippet&q=cure&f=false
- TÉRA, Michal. *Giuseppe Maiello, VAMPYRISMUS V KULTURNÍCH DĚJINÁCH EVROPY* [online]. [cit. 2017-08-08] Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/42640003>

- THURM, Thomas G. *More Hawaiian folk tales : a collection of native legends and traditions*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: <http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?c=philamer;idno=AFL2937.0001.001>
- *Vampire*[online]. [cit. 2017-08-06] Dostupné z: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/vampire>
- WILSON, William A. *The Evolutionary Premise in Folklore Theory and the "Finnish Method". Western Folklore* [online]. [cit. 2017-08-06] Western States Folklore Society, 1976, 35(4), 241-249 [cit. 2017-05-10]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1499304>
- WOODS, Barbara A, 1954. *The Devil in Dog Form*.229–235 [cit. 2017-05-08]. Dostupné z: www.jstor.org/stable/1496435.
- WYLIE, Turrell, 1964. *Ro - Langs: The Tibetan Zombie*.*History of Religions* [online] [cit. 2017-08-06]. DOI: 10.1086/462495.

9.3. Filmy

- *Noc oživlých mrtvol* [film]. Režie George A. Romero. USA, 1968.
- *Krakatice*[film]. Režie Jeff Bleckner. USA, 1996
- *Kruh*[film]. Režie Gore Verbinski. USA/Japonsko, 2002
- *Hvězdné války: Epizoda I -Skrytá hrozba*[film]. Režie George Lucas. USA, 1999

10. Přílohy

10.1. Seznam obrazových příloh práce

Příloha číslo

1: Blemmyes[obrázek]. Dostupné z: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1f/Hereford_Mappa_Mundi_Detail_Africa-blemee-eyes-on-chest.jpg

Příloha číslo

2: Epiphagi[obrázek]. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d9/Hereford_Mappa_Mundi_Detail_Africa-eyes-on-shoulders.jpg/100px-Hereford_Mappa_Mundi_Detail_Africa-eyes-on-shoulders.jpg

Příloha číslo 3: Antropofágy inspirovaný internetový

mem[obrázek]. Dostupné z: http://orig00.deviantart.net/7e8f/f/2011/260/0/6/i_say_by_bfg11-d4a59cb.jpg

Příloha číslo 4: Lidožravý

strom[obrázek]. Dostupné z: <https://i.ytimg.com/vi/AjqpEe8BgwQ/maxresdefault.jpg>

Příloha číslo 5: Jubokko[obrázek]. Dostupné z: [https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/70/6b/d4/706bd442dce53ae113c806029a084c69--japanese-tree-japanese-yokai.jpg)

[ak0.pinimg.com/736x/70/6b/d4/706bd442dce53ae113c806029a084c69--japanese-tree-japanese-yokai.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/70/6b/d4/706bd442dce53ae113c806029a084c69--japanese-tree-japanese-yokai.jpg)

Příloha číslo 6: Lidožravé kobyly[obrázek]. Dostupné z: [http://greek-](http://greek-history.annourbis.com/labours-of-hercules/images/t-0018-1.jpg)

[history.annourbis.com/labours-of-hercules/images/t-0018-1.jpg](http://greek-history.annourbis.com/labours-of-hercules/images/t-0018-1.jpg)

Příloha číslo

7: Windigo[obrázek]. Dostupné z: http://pm1.narvii.com/6476/77226bdf048e2fa99309cda1ac38276a184ec568_hq.jpg

Příloha číslo 8: Nandijský

medvěd[obrázek]. Dostupné z: <https://i.ytimg.com/vi/dL5ssypXCV0/hqdefault.jpg>

Příloha číslo 9: Ghúl[obrázek]. Dostupné z: <http://bestiar.sweb.cz/obr/ghoul.jpg>

Příloha číslo 10:

Kálí[obrázek]. Dostupné z: <http://s017.radikal.ru/i438/1308/39/71f9134e6a68.png>

Příloha číslo 11:

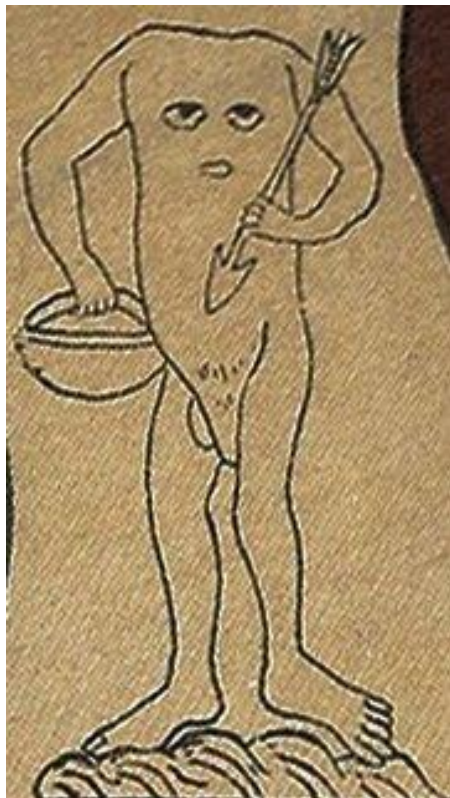
Nachzehrer[obrázek]. Dostupné z: <https://lgkade.files.wordpress.com/2016/08/nachzehrer-close.jpg?w=240>

Příloha číslo

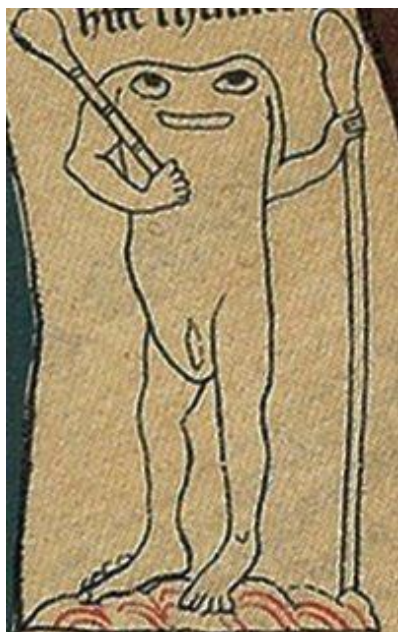
12: Vlkodlak [obrázek]. Dostupné z: <https://edmooneyphoto.files.wordpress.com/2014/10/werewolf-picture.jpg>

Příloha číslo 13: Ro-Langs [obrázek]. Dostupné z: <http://www.universozumbi.com.br/os-5-tipos-de-zumbi-pelo-mundo/6/>

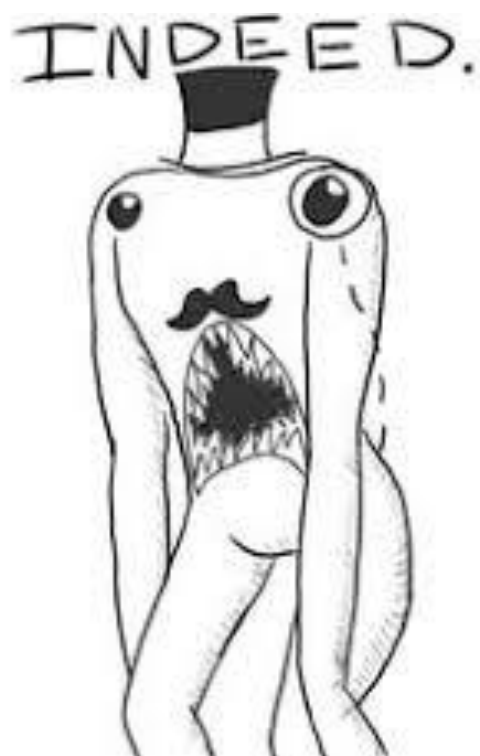
10.2. Obrazové přílohy



Příloha č.1: Blemmyes



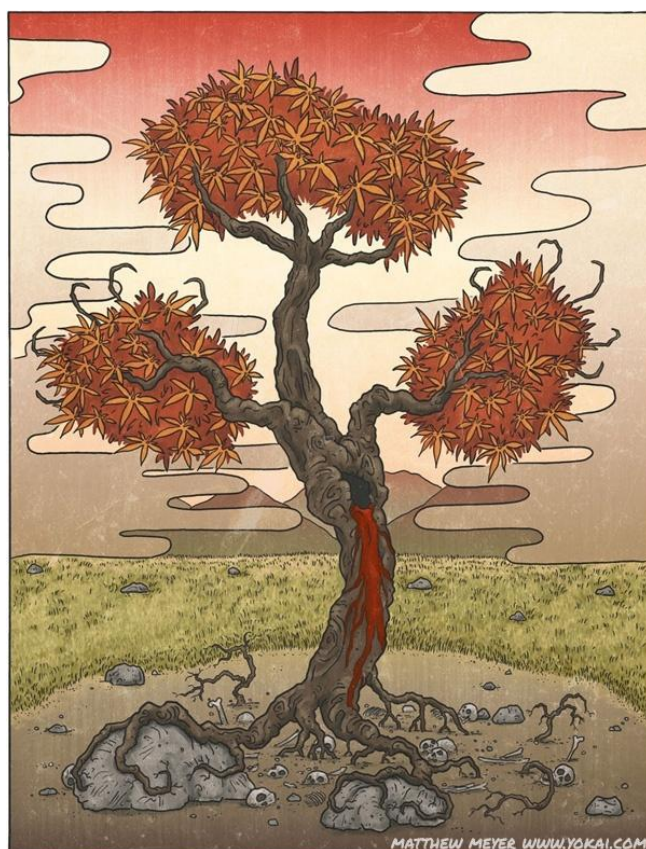
Příloha č.2: Epiphagi



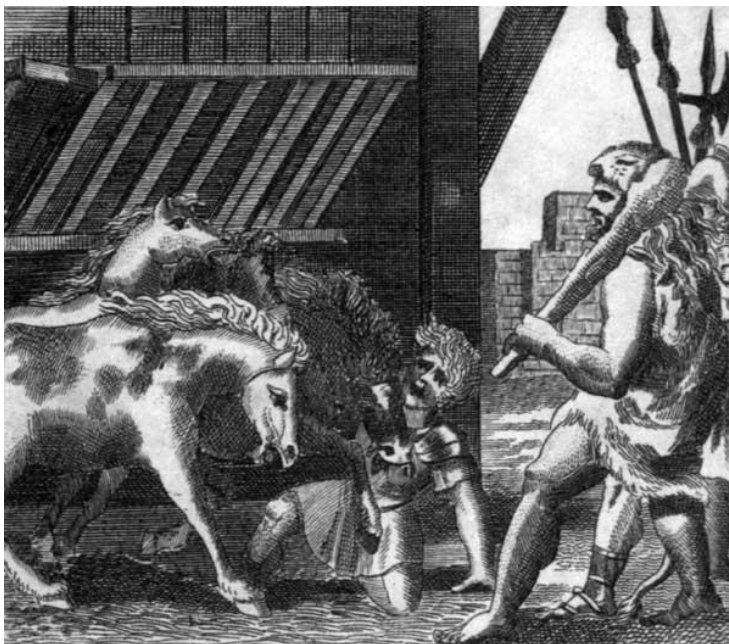
Příloha č.3: Antropofágy inspirovaný internetový mem



Příloha č. 4: Lidožravý strom



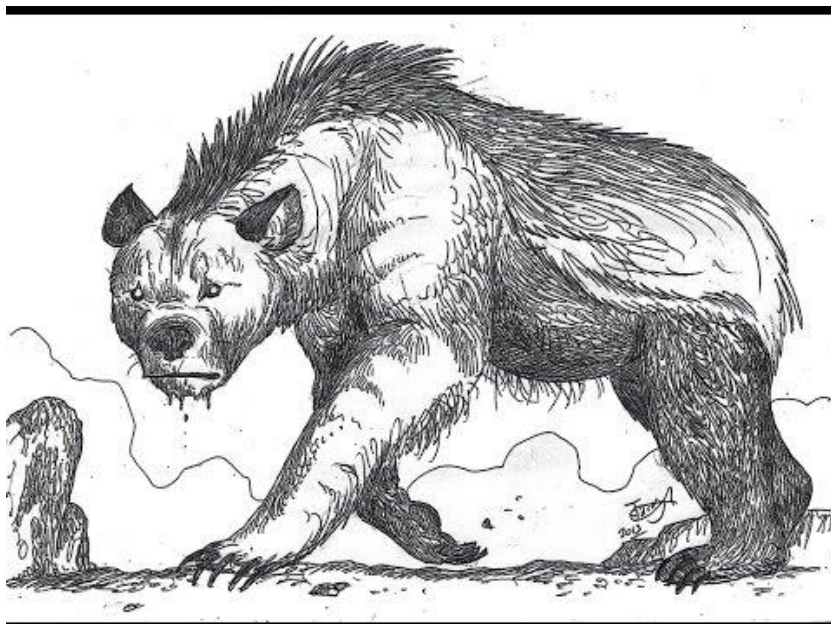
Příloha č. 5: Jubokko



Příloha č. 6: Lidožravé kobyly



Příloha č. 7: Windigo



Příloha č. 8: Nandijský medvěd



Příloha č. 9: Ghúl



Příloha č. 10: Káli



Příloha č. 11: Nachzehrer



Příloha č. 12: Vlkodlak



Příloha č. 13: Ro - Lang